STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

SUPREME COMMANDER 2

PC GURU

1995 Ft 2013. 04.

NAGYÁGYÚK TESZTJEI:

- BIOSHOCK INFINITE
- SIMCITY
- STARCRAFT II: HOTS

ELŐZETES + INTERJÚ

LEGO MARVEL SUPER HEROES

ÖSSZESEN 32 JÁTÉK

BATTLEFIELD 4

THIEF

COJ: GUNSLINGER

GRID 2

» 2 VIDEOTESZT » 12 ELŐZETES » 19 TESZT

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÉVES, FÉLÉVES ÉS NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ LEGO JÁTÉKOKKAL

Negyedéves előfizetés (3 lapszám) + 1 választható LEGO játék	Féléves előfizetés (6 lapszám) + 1 választható LEGO játék	Éves előfizetés (12 lapszám) + 1 választható LEGO játék
Új előfizetőknek: **15 490 Ft**	Új előfizetőknek: **18 990 Ft**	Új előfizetőknek: **25 990 Ft**
Hosszabbítóknak: **14 990 Ft**	Hosszabbítóknak: **17 990 Ft**	Hosszabbítóknak: **24 990 Ft**

AZ ELŐFIZETÉSEK MELLÉ VÁLASZTHATÓ LEGO JÁTÉKOK:

LEGO 76001

A Denevér Bane™ ellen: Tumbler üldözése

Elemek száma: 367 Minifigurák száma: 3

LEGO 6863

Batwing csata Gotham fölött

Elemek száma: 278 Minifigurák száma: 3

LEGO 9471

Uruk-hai™ serege

Elemek száma: 257
Minifigurák száma: 6

LEGO 9492

Tie Fighter™

Elemek száma: 413
Minifigurák száma: 4

LEGO 9494

Anakin's Jedi Interceptor™

Elemek száma: 300
Minifigurák száma: 5

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a pcguru.hu! www.pcguru.hu/elofizetes
Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (){redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre, ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselIenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

▪ STRATÉGÁK ELŐRE!
▪ EL LENNÉNK ÁTKOZVA?

Izgalmas március után nyugodt április...?

Amikor négy héttel ezelőtt nekiálltam ugyanezen beköszöntő megírásának, még semmit nem éreztem abból az „átokból", ami a márciusi Gurut sújtotta. A leadásig mondjuk nem is volt semmi gond, utána jöttek a gubancok: a hátsó borítóról eltűntek az **„ő"** betűk, helyüket kis négyzetek vették át, a **Witcher 3** cikkünkből elpárolgott az egyik kiemelés egy része, a nyomda nem készítette el időben a magazint, és minden bajok csúcsaként, önhibánkon kívül a **DVD-mellékletre** nem a márciusi, hanem a februári tartalom került. Szerencsére ez utóbbit még azelőtt észrevettük, hogy a magazin bekerült volna az újságárusi forgalomba, így volt időnk intézkedni, és ha jól alakultak a dolgok, sokan csak annyit vettetek ebből észre (a megjelenés csúszásán túl), hogy a lap mellé két korong járt: egy rossz és egy javított. Sajnos az előfizetők nem voltak ilyen szerencsések, nekik először a rossz DVD-k lettek kipostázva, ezért utólag is bocsánatot kérünk, és nagyon bízunk benne, hogy a javított változatot azóta már rongyosra néztétek és játszottátok. Szóval nem volt egy fáklyásmenet a március, és remélem, hogy áprilisban semmi hasonlóval nem kell majd szembesülnötök.

Ugyan a DVD körüli hercehurca egy időre megakasztotta a szerkesztőség mindennapjait, a gondok legyűrését követően nekiláttunk, hogy áprilisban ismét egy minden részében tartalmas Gurut vehessetek a kezetekbe. Kicsit csatáztunk a Marvellel, hogy egy különleges borítóval lephessünk meg titeket, illetve a legós címlapsztorink mellett igyekeztünk a lehető legtöbb játékot bezsúfolni a lapba. Kipróbáltuk az új **Call of Juarezt** és a 3DS-ről érkező **Resident Evil: Revelationst**, utánajártunk a vadonatúj **Thiefnek**, összegyűjtöttünk minden információt a **Battlefield** 4-ről, és mindezek mellé olyan játékokat teszteltünk le, mint a **SimCity**, a **BioShock: Infinite**, vagy épp a **StarCraft II: Heart of the Swarm**.

A cikkek írása mellett pedig beindítottuk a gőzhengert – szó szerint, ugyanis az áprilisi korongunkon a **Supreme Commander 2** steames verziója kapott helyet teljes játékként, és ha az év további részében is velünk maradtok, akkor jó pár újabb programmal bővíthetitek majd a steames játéklistátokat. **Chris Taylor** stratégiájához jó szórakozást, a **47 achievement** megszerzéséhez pedig kitartást kívánok, és várunk titeket májusban is, méghozzá egy igazán nagy durranással. A részletek majd négy hét múlva kiderülnek, addig is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

SimCity

Nem volt épp döccenőmentes az indulás, de ennek ellenére is szeretjük. Teszt négy oldalon + SimCity történelem!

A HÓNAP TESZTJE

BioShock Infinite

Hat évvel az első BioShock után az Irrational Games ezúttal a felhők fölé repített minket. Teszt hat oldalon!

A HÓNAP ELŐZETESE

LEGO MARVEL Super Heroes

A LEGO világ nem pihen, ezúttal a Marvel szuperhősökkel menthetjük meg a világot. Előzetesünk négy oldalon mesél a játékról!

Az olvasói pályázatot követően a kiadónktól már megrendelhető a vadonatúj PC Gurus póló (a részleteket lásd a 112. oldalon), az áprilisi kérdés pedig ehhez kapcsolódóan az, hogy szerinted milyen más gurus cuccokat kellene még piacra dobni...?

Bate

Én ilyen bólogatós figurákra gondoltam, amelyek a magazin tagjait formáznák. Ez már csak azért is király lenne, mert felsorakoztatnám őket az asztalomon, és minden alkalommal lenyomnék egy sallert a megfelelő figurának, ha helyesírási hibát találnék az adott szerző cikkében.

Miguel

A PC Gurus papír- és fémpénzen kívül érdemes lenne elgondolkozni még a parfümön is. Szerintem orrcsavaró bűze van a frissen nyomott lapnak, de sokan írják, hogy imádják szagolgatni az új lapszámot– ideje, hogy kupak alá zárjuk és pénzért áruljuk ezt az illatot!

Chris

Mivel a praktikus dolgok híve vagyok, egy olyan újságtartót készíttetnék, amibe legalább 12 szám belefér, és teljesen vízálló. Oldalára jó lenne egy vécépapírtartó, vagy egy szünetmentes tápcsatlakozó. Na jó, ezt a részt még nem egészen gondoltam át, de az biztos, hogy újságtartó lenne.

JohnBart

A következő logikus lépés egy PC Guru app kiadása lenne, amellyel az olvasók dönthetnék el, hogy ki írjon egy adott játékról. Biztos lenne pár mókás eredmény, elvégre mindenki kíváncsi rá, hogy pl. Bate milyen cikket írna egy kamionszimulátorról...

Wilson

Mivel azon kevés szerencsések közé tartozom, akik hallották Christ énekelni, ezért biztos, hogy PC Guru CD-t semmiképp sem szabadítanék az emberiségre. Viszont egész jól tudunk eszközöket tönkretenni, úgyhogy legyen mondjuk kalapács, ami ütésre Bate hangján üvölti, hogy EZ MEG MI?!

Midnite_

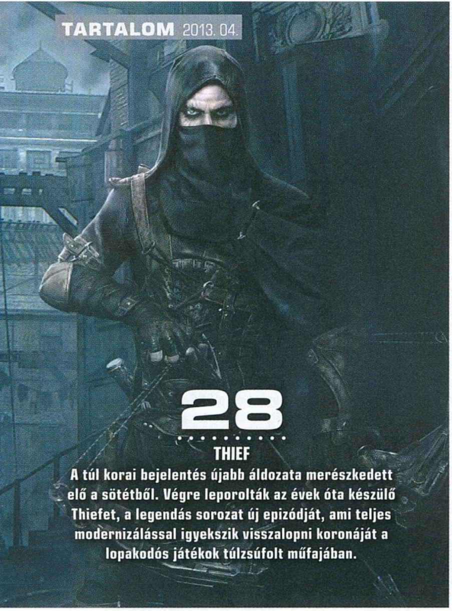
Apróbb piaci rést töltene be egy padlóburkolatokat kínáló webáruház, ahol mindenféle gamer linóleumot árulnánk. Mondjuk a Minecraftbeli változatos terepeket mintázó, esetleg stratégiai- és tabletop játékok tábláit ábrázoló padlókat. A shop neve: PVC Guru.

Chocho

Mindig úgy gondoltam, hogy a világnak szüksége van egy PC Guru videojátékra! Egy bonyolult, igen részletes menedzserjáték lehetne, melyben a lapleadás körüli hajtépést és fogcsikorgatást szimulálnánk, részletes grafikával és a dobozhoz mellékelt nyugtatókkal.

Mo

Talán a Guru logóval ellátott rágcsálnivalókra mutatkozna piaci igény. Csak fel kellene találni egy olyan verziót, ami nem morzsálódik, nem maszatol, ellenben tápláló és rengeteg koffeint tartalmaz, így akár még a költséges pizzarendelést is meg lehetne úszni egy hétvégi LAN-partin.



28
THIEF
A túl korai bejelentés újabb áldozata merészkedett elő a sötétből. Végre leporolták az évek óta készülő Thiefet, a legendás sorozat új epizódját, ami teljes modernizálással igyekszik visszalopni koronáját a lopakodós játékok túlzsúfolt műfajában.

34
BATTLEFIELD 4
Ahogy a harmadik, úgy a negyedik rész esetében is a Game Developers konferenciát választotta a Battlefield bemutatásához a DICE és az Electronic Arts. Tizenhét percnyi játékvideó alapján meséljük el, mi is várható az idén ősszel érkező shootertől.

Tartalom

ELŐZETES

008 Hírek
012 Indie-hírek
014 Lovers in a Dangerous Spacetime
015 Pioneers
016 The Last of Us
018 Hearthstone
020 GRID 2
022 Lost Planet 3
024 Resident Evil: Revelations
026 The Elder Scrolls Online
028 Thief 4
032 Call of Juarez: Gunslinger
034 Battlefield 4
036 LEGO Marvel Super Heroes

TESZT

040 BioShock Infinite
046 Battlefield 3: End Game
048 SimCity
054 Sniper: Ghost Warrior 2
056 StarCraft II: Heart of the Swarm
062 Cognition
064 Sonic & All-Stars Racing Transformed
065 The Banner Saga: Factions
066 Resident Evil 6
068 Bit.Trip Runner 2
069 Trials Evolution HD
070 The Walking Dead: Survival Instinct
072 The Showdown Effect
074 Slender: The Arrival
075 Anodyne
076 Gears of War: Judgment
078 Mobiljátékok

PC GURU EXTRA

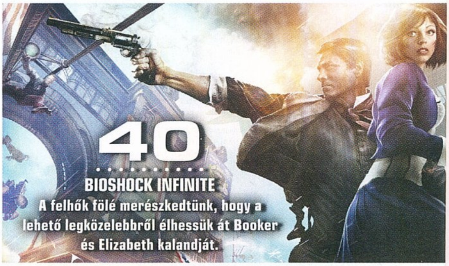
052 SimCity történelem
060 StarCraft II: HOTS egységek
084 Csajok, szex és a videojátékok

HARDVER

094 Hardver hírek
096 ASUS PadFone2
098 ASUS Tytan GC8890
100 MSI GTX 660 Ti
102 ASUS GTX Titan
103 Hardverbemutató
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

080 Klasszikusok újrajátszva
082 Minecraft rovat
088 Top 5 Legjobb vétel
089 Nosztalguru
090 Gondolatébresztő
092 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet



40
BIOSHOCK INFINITE
A felhők fölé merészkedtünk, hogy a lehető legközelebbről élhessük át Booker és Elizabeth kalandját.

48
SIMCITY
Négyen is nekiálltunk, hogy a nulláról építsük fel álmaink városát az újraalkotott SimCity epizódban.

56
STARCRAFT II: HOTS
Három év várakozás után végre megjelent a StarCraft II első kiegészítője: itt vannak a zergek!

DVD-TARTALOM

Steames teljes játék, videókkal, játékokkal tálalva

PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Ebben a hónapban is igyekeztünk minden kezünk közé kaparintott játékról videotesztet készíteni, de mielőtt felpakolhattuk volna azokat lemezünkre, megérkezett a Supreme Commander 2, ami aztán keresztülhúzta számításainkat. Emiatt aztán kénytelenek voltunk válogatni, így sajnos csak két tételnek jutott hely: a Bioshock Infinite-nek és a SimCitynek. Ám cseppet se búsuljatok, hiszen mire ezeket a sorokat olvassátok, a maradék nagy valószínűséggel már fent lesz a YouTube csatornánkon!

JÁTÉKVIDEÓK — TRAILEREK

Nem nevezhetjük pörgősnek az elmúlt heteket a játékelőzetesek szempontjából, a kiadók elég szűkmarkúan bántak a mozgóképekkel márciusban. Jött valami teljesen ismeretlen, tiszta noname Battlefield 4-ből egy „kis" ízelítő, aminek biztos, ami biztos, feltettük a 60 másodperces kedvcsinálóját lemezünkre. Emellett előkerült egy új Might and Magic, a Blizzard lerántotta a leplet készülő ingyenes kártyás játékáról, és befutott az első játékvideó a tower defense stílusú Sanctum 2-ből is. Aztán felülkerekedett rajtunk a helyhiány...

TURKÁLÓ — INGYENES JÁTÉKOK

DVD-mellékletünkön ezúttal nemcsak egy hatalmas méretű, Steam-kulcsos stratégiai játék, hanem öt apró, ingyenes program is helyet kapott, melyek tökéletes kikapcsolódást nyújthatnak két szuperprodukció végigjátszása között. Bár a méretük alig haladja meg egy flopilemez kapacitását, hihetetlenül addiktív és szórakoztató alkotásokról van szó, melyek alaposan próbára teszik reflexeinket és kitartásunkat. Külön figyelmetekbe ajánljuk a 8Bit Killer és Maldita Castilla programokat!

PC GURU EXTRA — HÁTTÉRKÉPEK

A Gamewallpapers.com jóvoltából ezúttal is megosztunk veletek tíz fantasztikus minőségű háttérképet DVD-mellékletünkön, melyek remek ékkövei lehetnek minden videojátékos számítógépasztalának. A képeket Full HD, azaz 1920x1080, és hagyományos képarányú, 1280x1024-es felbontásban is megtaláljátok Extra könyvtárunkban. Ha pedig már arra jártok, kattintsatok egy mappával odébb, és telepítsétek fel Hevesi János CheatLand gyűjteményét is, amiben több mint 3000 játékhoz találtok csalásokat!

ÍZELÍTŐ

Az a baj az újabbnál újabb teljes játékokkal, hogy a készítőik nem gondoltak arra, hogy majd egyszer a PC Guru lemezére is felkerülnek, és érdemes lenne hagyni egy kevés helyet más tartalmaknak is. Nem. Ők simán kitöltik a dupla sűrűségű DVD nyújtotta helyet, aztán mehet az egész a sokszorosítóba – mi pedig búslakodhatunk, hogy ezúttal is csak pár apróságra jut hely mellette. Na sebaj, legalább egy újabb steames játékról van szó, amit már csak azért is érdemes kipróbálni, hogy megtudjátok, milyen jó stratégák lennétek a harmadik évezredben, és persze az sem egy utolsó dolog, hogy bővül a gyűjteményetek. Egyébként mentségünkre szóljon, hogy a fennmaradó egy gigányi helyre feltettünk öt szuper ingyenes játékot és két videotesztet!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 9DVU8WAZ

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhetek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 5**-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2013. június 1-ig** érvényes.

ÓRIÁSROBOTOK, ÓRIÁSPÁLYÁK

SUPREME COMMANDER 2

[ÍRTA CHOCHO] Korunk egyik legnagyobb RTS-zsenije, Chris Taylor pár éve már lenyűgözött minket az első Supreme Commanderrel, hogy később mindezt a négyzetre emelve nyújtsa át nekünk a második részben. Hatalmas gépek, hatalmas térképek, és persze totális megsemmisülés.

Olvasóink egy része talán már nem emlékszik rá, hogy mekkora durranás volt annak idején a Total Annihilation. A Cavedog RTS-e legalább olyan fontos mérföldköve a stratégia zsánernek, mint a Command & Conquer vagy a StarCraft, így nem csoda, hogy a világ egy emberként kapta fel a fejét, amikor a programért felelős Chris Taylor tíz évvel a TA után előrukkolt a szellemi folytatásnak is betudható Supreme Commanderrel. A játék hatalmas sikert aratott, így adta magát a folytatás, melyet most büszkén nyújtunk át nektek a PC Guru magazin teljes játékaként, ráadásul Steam-támogatással.

Hiába telt el három év a kiadása óta, hiába csúnyácska a műfaj többi tagjához képest, ekkora csatákat szinte sehol máshol nem lehet látni

VASÖKÖL

A Supreme Commander 2 egy sci-fi stílusú stratégiai játék, ami a jövőben játszódik, és igyekszik értelmes történettel összefűzni a küldetéseket – több-kevesebb sikerrel. Lássuk be, az RTS-ek nem arról híresek, hogy irodalmi Nobelre jelölik a forgatókönyveiket (na jó, azért a Blizzard játékaival nem szokott gond lenni ezen a téren), így a Gas Powered Games alkotását is nehéz komolyan venni. A B-filmes dialógusok, az archetipikus, ám kedvelhető szereplők, és a játékmotorral összerakott átvezető videók azonban még így is korrekt kampányt alkotnak. A Supreme Commander 2-ben az UEF (emberek), a Cybran (kiborgok) és az Illuminate (vallási fanatikusok) nevű felek harcolnak a hatalomért, nem is akármilyen körülmények között. Ebben a játékban ugyanis nem egyszerű csatákat, hanem komplett háborúkat vívunk, valós időben, gigantikus, több száz kilométer átmérőjű térképeken. Míg az északkeleti sarokban épp felhúzzuk a bázisunkat, addig a délnyugati csücsökben leromboljuk az ellenség egy távoli helyőrségének épületeit, és mindeközben felállítunk egy harmadik sereget, ami egymagába annyi egységet számlál, mint egy átlag rush-RTS felső limitje. A felhők fölé zoomolva már belátjuk az egész térképet, de mivel a figyelmünk állandóan megoszlik a területek között, ezért folyton új taktikai mozdulatokat kell fejlesztenünk, annak ellenére is, hogy a Supreme Commander 2 egy klasszikus RTS, építkezéssel, fejlődéssel és rengeteg kipróbálható egységgel. A legfontosabb mind közül persze az Armoured Command Unit nevű mecha, mely magát a játékost személyesíti meg. A rövidítve csak ACU-nak becézett monstrum iszonyú erős szerkezet, szinte elpusztíthatatlan, de ha elveszítjük, a harcnak vége – multiplayerben úgy vigyázzunk rá, mint a hímes tojásra!

A játék aktiválásához szükséges kódot ezúttal is a magazin mellé csomagolt DVD papírtasakjára nyomtatva találjátok meg

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Gas Powered Games

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

GÉPIGÉNY

1 magos CPU 3 GHz-en, 512 MB VGA, 1 GB RAM, 5 GB HDD

INFO

A Supreme Commander 2 2010. március 5-én jelent meg. Futtatásához Steam-fiók szükséges!

JAVÍTÁS VÉGSZÓRA

A Supreme Commander 2 persze egy régi játék, steames viszonylatban legalábbis, hisz három teljes éve, 2010 tavaszán jelent meg. Jó kérdés tehát, hogy mennyire hat frissnek, ha valaki ma, 2013-ban feltelepíti. Nos, bár a látványvilág és a játékmenet megáll a lábán, nem árt tudni, hogy a megjelenéskor sokat kritizált játék alig pár hete egy hatalmas javítócsomagot kapott, mellyel a súlyosabb gondoknak könnyimentes búcsút inthettünk. Az 1.26-os verziószámú folton két évig dolgoztak a fejlesztők, az eredmény pedig magáért beszél, hisz rengeteget csiszoltak a mesterséges intelligencián, kiegyensúlyozták a játszható frakciókat, és még a technikai részletekbe is belenyúltak, így a program stabilabb, szebb és gyorsabb lett. Kis sarkítással élve tehát akár azt is mondhatjuk, hogy mire a Supreme Commander 2 a PC Guru DVD-mellékletére került, gyakorlatilag pont kész lett, hisz annak idején többen felrótták a Gas Powered Gamesnek, hogy a program olyan, mintha nem foglalkoztak volna vele eleget. S bár már párszor említettük a cikkben, hadd emeljük ki még egyszer, hogy a Supreme Commander 2 steames játék, azaz az internetes összecsapások a jelenleg létező legjobb PC-s rendszeren keresztül vezényelhetők le.

TÖBBET MECHÁVAL, MINT ÉSSZEL!

A Supreme Commander 2 egy könnyen tanulható RTS, melyet persze tökéletesen játszani csak sok gyakorlás árán tanulhatunk meg. Éppen ezért a túloldalon egy halom érdekes tippet és tanácsot találtok a játékhoz, melyek jól jöhetnek, akár újak, akár veteránok vagytok a stratégiák világában. A kampányt mindenesetre erősen ajánlott végigdarálni, mielőtt az online játszótér dominanciájára törtök, és a skirmishes gyakorlás is jól jöhet, szigorúan nehéz fokozaton.

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy e-mailt az elofizetes@skorpioprint.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

VÉDD AZ ACU-D!

A „Piszkos trükkök" dobozban ugyan szó van pár olcsó trükkről, a legrondábbat viszont nem emlegettük, okkal: az ACU-rushként emlegetett „taktika" annyiból áll, hogy multiplayerben legyártasz három-négy Research Stationt, és azon nyomban lerohanod az ellenfél ACU-ját. Bár a Supreme Commander 2 nem a rusholásról szól, sajnos ki van téve a direkt rosszindulatú játékosok ügyeskedésének. Mi semmiképpen sem ajánljuk ezt a taktikát, mert nagyon aljas húzás, de adhatunk pár tippet, miként akadályozzátok meg, hogy ACU-rush áldozatai legyetek. Először is, mindig figyeljétek a ponttáblát (F2)! Ha az ellenfeletek UEF, nem valószínű, hogy rusher, lévén az emberek fejlődnek a leglassabban. Ha Cybran vagy Illuminate, akkor nézzétek meg, hogy mennyire gyűlnek gyorsan a pontjai. Ha két perc alatt az egekben van, akkor gyorsan fejlődik, ergo készül valamire. Mit tehetsz? Azonnal gyárts pár támadó egységet, hogy ha jön az ACU és egy-két mérnök, akkor az utóbbiakat azonnal kilőhesd! Ez valószínűleg megfutamítja az ellenfelet, de nem állítja meg. Gyúrj rá a védelemre, és ne drága tankokat, hanem mobil rakétás egységeket gyárts. Elég 10-20 darab. Indulj el az ellenség főbázisa felé, majd vedd tűz alá a kutatási központjait, így téve pontot a rush végére.

RADARZAVAR

A radar szerepe kulcsfontosságú a játékban, legalábbis akkor, ha nem kerülünk azonnal ACU-rush alá. Fontos azonban, hogy ami nekünk fontos, az az ellenfélnek is – értelemszerűen, ha elpusztítjuk a másik játékos, vagy akár az MI radarját, alaposan megnehezítjük a dolgát. Nem mindenki olyan ügyes azonban, hogy egy gyors támadással kilője a radart, mi több, azt újra fel lehet építeni. Érdemes tehát inkább hülyét csinálni a másikból. Amikor épül a bázisunk, helyezzük el az épületeket viszonylag szoros, négyzetet formáló alakban. Radarról nézve ellenfelünk nem tudja majd beazonosítani őket, így elbizonytalanodik a következő támadási hullámot illetően. Ugyanezen az elven működik a seregek „elrejtése" is: a radaron minden egy nagy halom piros kockának látszik, szóval, ha minden gépünket egy halomba gyártjuk, akkor a szemben álló fél nem tudja eldönteni, hogy mit akarunk kezdeni velük. Az egész halmazt vigyük hozzá olyan közel, amennyire lehet, és csak ezt követően daraboljuk fel a hadakat. Ezzel akár fél perc reakcióidőt is nyerhetünk, ami többjátékos módban nagyon sokat jelent. A nagy tűzerejű hajókat rejtsük el más, lassú egységek közé, ezzel „láthatatlanná" téve az amúgy méretes és lomha jószágokat.

PISZKOS TRÜKKÖK

A Supreme Commander 2 örök szabálya, hogy aki tisztán játszik, az veszít. Ez nem a fejlesztők rosszindulatából adódik, sokkal inkább abból, hogy a pályák túlságosan nagyok a legtöbb RTS-ben megszokott, gyors, rush-taktikára épülő mérkőzésekhez. Mivel az ellenség könnyen elbújhat, sőt, a mozgó ACU-építőegységnek hála, bárhová átköltöztetheti a bázisát, érdemes gyorsan felderíteni a térképet, méghozzá pár repülő egység szétszórásával. Ha csak egy épületet is észreveszel, tudni fogod, melyik irányból várható támadás. Szintén jól bevált húzás az olcsó egységek feláldozása. Gyárts le pár brutális kísérleti gépet, és építs egy masszív, ütőképes sereget! Ha ezzel megvagy, indítsd el a gyenge kamikazékat az ellenség irányába, várd meg, míg mindegyik elpusztul, majd játszd el ezt még egyszer! Az ellenfél azt fogja gondolni, hogy még nem vagy túl fejlett, így esélyes, hogy lassít a tempón – na, ekkor mehet a fősereg és a meglepetés. S ha már a főseregnél tartunk: minden csapatodban legyen egy mérnök egység, ami képes elfoglalni az ellenség épületeit. Ha megszerezted a másik két fél gyárát, onnantól te is reprodukálhatod a gépeit, továbbá a mérnököket a csata kellős közepén is munkára utasíthatod, hogy folyamatosan javítsák a robotokat – ez különösen tapasztalatlanabb játékosok, vagy közepes nehézségű skirmish-meccsek során sikeres stratégia. Ha pedig az ellenség túlerőben van és folyamatosan tűz alatt tart, beválhat, ha a bázis épületeit össze-vissza telepíted, jó sűrűn, hogy ne legyen könnyű manőverezni a területeden. De vigyázat: ez téged is akadályozhat!

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A Supreme Commander 2-ben te magad vagy az ACU pilótája, s ennek köszönhetően megállíthatatlan erőt képviselsz. Ugyanakkor nem szabad figyelmen kívül hagyni azt a tényt, hogy a játékot a Gas Powered Games gigantikus seregek összecsapására programozta, nyilván nem véletlenül. Ezért fontos, hogy a meccs kezdetén ne foglalkozz olyan sokat a fejlesztésekkel, elvégre egy SC2-mérkőzés így sem épp rövid lefolyású küzdelem. Fontosabb, hogy minél előbb nagyobb csapatokat húzz fel – ennek érdekében minden gyárat építs meg a játék kezdetén, és mindezt fejeld meg egy Mass Extractorral. Az ACU-t pedig mindig tartsd a bázis belsejében; ez azért fontos, mert ha kilövik, akkor vége a játéknak, és sokan vannak, akik csak azért, mert az ACU a legerősebb tűzerővel bíró egység mindhárom frakció esetében, magukkal viszik a mechát a csatatérre. Nem kell, helyette gyárts sok olcsó, de feláldozható robotot, amik elvégzik helyetted a piszkos munkát. Még akkor is, ha az ACU roppant látványos harcokat vívhat.

KÍSÉRLETI NYULAK

A kísérleti egységek szóló játékmódban gyakorlatilag megállíthatatlan monstrumok, és a multiban legalább ugyanilyen veszélyesek. Hogy akkor mégis miért nem látni őket túl gyakran? Nos, mivel a legtöbb meccs minimum 20 perc, a játékosok igyekeznek tartalékolni az erőforrásokat, és nem költeni mindenféle szuperfegyverekre, főleg, hogy a repülő kísérleti gépeket egy jobb stratéga könnyűszerrel kiszúrja a radaron. Ez azonban nem azt jelenti, hogy nem szabad élni velük, sőt, ha mindenképpen győzni akarsz, nyugodtan állj rá erre az ingoványos talajra. Csak épp mindig készülj fel: az erőforrások elosztásakor számolj a kísérleti fegyverek igényeivel. Mivel ezek az egységek parancsnokként viselkednek (rengeteg energiát esznek, gyógyulnak, hatalmasat sebeznek, lassúak) soha ne hagyd őket egyedül, a csatát pedig egy támadással döntsd el!

Game Developers Choice Awards

Új rekorddal zárhattuk a márciust: egy adott játék még soha, egyetlen alkalommal sem szerepelt annyiszor a hírrovatban, mint most a Journey – ráadásul egy olyan játékról van szó, ami csak konzolra jelent meg.

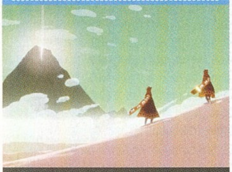
Persze ennek is megvan az oka, méghozzá az, hogy lezajlott az év első nagy videojátékos eseménye, a szakmának szóló Game Developers Conference, ami mint mindig, most is díjátadóval zárult, 2012 legjobb és legsikeresebb fejlesztéseit díjazva. A VGA a füstről és a fényekről, az E3-as díjátadó pedig inkább a marketingről szól, így továbbra is a Game Choice Awards tekinthető értékmérőnek, mert a jelöltek sorsáról maga a szakma dönt, szavazati joggal ugyanis csak veteránok rendelkeznek. Többek között a LucasArts, a Valve, a Square Enix, a Zynga és a PopCap egy-egy küldöttje adta le a voksát, a végeredmény pedig letaglózó lett: a PlayStation 3-exkluzív Journey hat kategóriában is győzedelmeskedett, olyan játékokat utasítva maga mögé, mint a Mass Effect 3, az XCOM, a Halo 4 vagy épp az Assassin's Creed III. Persze meg is érdemli, minden idők egyik legcsodásabb és leghangulatosabb alkotása, ott kell, hogy legyen minden PS3-as játékos digitális polcán.

A zsűri nemcsak játékokat, de embereket is díjazott. A speciális kategóriák közül minden évben az életműdíj emelkedik ki, amit idén, talán mindenki legnagyobb meglepetésére a BioWare két atyja, Dr. Ray Muzyka és Dr. Greg Zeschuk kapta. A doktorok pár hónappal ezelőtt hagyták ott stúdiójukat és az egész játékipart, hogy új területeken próbáljanak meg sikereket elérni – viszont a Mass Effect 3-at és a Dragon Age 2-t övező botrány és csalódottság fényében nem biztos, hogy a közönség őket tartotta volna érdemesnek erre a kitüntetésre.

Ezzel szemben a „pionír-díj" jó helyre került, mert azt az a Steve Russel kapta, aki 1962-ben tulajdonképpen megalkotta az első videojátékot, a Spacewar!-t. Hasonlóan megalapozottnak tűnik a „nagykövet-díj" után szereplő név is: Chris Melissinos lassan két évtizede tevékenykedik a játékiparban. A Sun Microsystemsnél a Java egyik vezéregyéniségeként küzdött azért, hogy a platformfüggetlen játékok ötlete valósággá váljon, közreműködött több MMO fejlesztésében, illetve a modern MMO-stílus alapjainak letételében, manapság pedig minden idők legnagyobb és leghíresebb videojáték-kiállításának kurátoraként tevékenykedik, így támogatva a Smithsonian múzeumban otthont kapó rendezvényt.

A GDC persze nemcsak erről, de az újdonságokról is szólt: a legnagyobb bejelentés mindenképp a Battlefield 4 volt, amely tizenhét perces játékmenet-videóval mutatta meg, milyen is lesz a shooterek jövője – erről két oldalon át olvashattok a mostani számban!

AZ ÉV JÁTÉKA



Journey

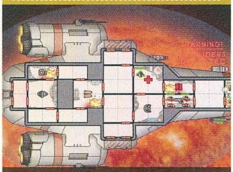
INNOVÁCIÓS DÍJ

Journey

HANG

Journey

DEBÜTÁLÁS



FTL: Faster Than Light

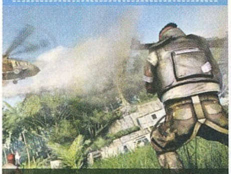
LETÖLTHETŐ JÁTÉK

Journey

JÁTÉKDIZÁJN

Journey

TECHNOLÓGIA



Far Cry 3

NARRATÍVA

The Walking Dead

EGY TELJESEN ÚJ UNIVERZUMON DOLGOZIK A BIOWARE EDMONTON: A MASS EFFECT-SOROZAT KULCSA ÁTKERÜLT A MONTREALHOZ.

A Disney bezárta a LucasArtsot

LUCASARTS™

A lapzárta mindig felfokozott hangulatú, így a szokásosnál is mélyebbre hatolt az év egyik legdurvább híre: a Disney bezárta a LucasArtsot. Minden idők egyik leghíresebb stúdiója/kiadója tavaly került a Miki egeres birodalomhoz, és már akkor egyértelművé vált, hogy nagy változások vannak a horizonton. Ahelyett azonban, hogy végre észbe kaptak volna, áttérve a jó minőségű, emlékezetes játékok gyártására, inkább lehúzták a rolót. Egy olyan legenda tűnt el a süllyesztőben, amely az ezredforduló óta már csak árnyéka volt régi önmagának, de azért szerettük. Viszlát, LucasArts. Viszlát, Star Wars 1313?

Tizenkilencedszerre bővül az EVE Online

Nem tartogatott túlságosan sok meglepetést az idei GDC-re az izlandi CCP: csak egy új EVE Online kiegészítővel rukkoltak elő. Oké, ez viszont tényleg a sokadik bővítmény, a 19. a sorban, és főként azoknak az új játékosoknak és potenciális érdeklődőknek szól, akik mindig is szerettek volna a most már tíz éve futó MMO résztvevőivé válni, de elriasztotta őket a borzalmas menürendszer. Az Odyssey ezen szeretne segíteni, hiszen az alapoktól gondolja újra a kezelőfelületet, de hoz új hajókat is, sőt, még a grafikába is belenyúl, hogy az EVE továbbra is egy szép, szinte egyáltalán nem öregedő tétele legyen az űroperáknak.

DRAGON AGE III INQUISITION

Szorosabbra fonja a belsős stúdiók közti kapcsolatot az Electronic Arts, hiszen most már szinte biztos, hogy az új játékok fejlesztése során általánossá válik a Frostbite motor használata. A Battlefield 4-gyel debütáló, hármas verziószámú engine már használatban is van: két Bioware-stúdió is serényen használja, mind a Dragon Age III, mind a következő Mass Effect fejlesztéséhez.

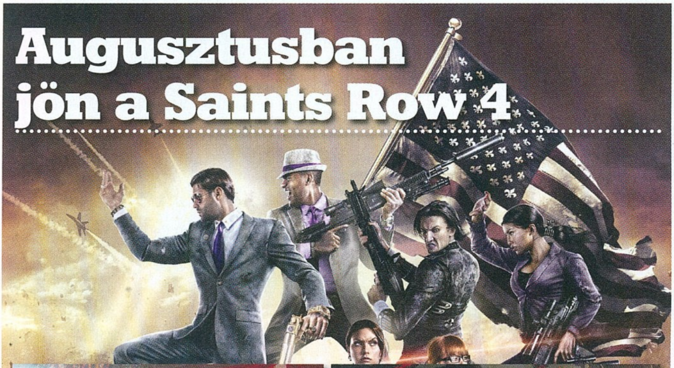
SNIPER ELITE III AFRIKA

A meglehetősen kiábrándítóra sikeredett Sniper: Ghost Warrior 2 árnyékában folytatódik a második epizóddal döbbenetesen nagy sikert elérő Sniper Elite-széria. A második világháborús lövöldözés korszakot ugyan nem, viszont helyszínt vált, az afrikai kontinensen vadászva tovább távcsöves puskával az éppen arra járó német katonákra, természetesen akciódús kameranézetekkel tálalva.

MIGHT & MAGIC X LEGACY

Az ezredforduló után sajnos vége szakadt a Might and Magic RPG-vonalának, de a sorozat mégis visszatér: még idén megjelenik a Might and Magic X: Legacy. Az új fejezet marad a régi, már többször bizonyított receptnél, belső nézetből, körökre osztott harccal kínálva kalandokat a szerepjátékok rajongóinak. A négy fajt (emberek, orkok, tündék és törpök) és három kasztot támogató RPG ősszel érkezik.

Augusztusban jön a Saints Row 4



Egy másodpercig sem ült a babérjain a THQ csődjéből, majd eladásából talán a legtöbbet profitáló Volition, hiszen már idén, még az ősz beköszönte előtt kiküldik a csatatérre a Saints Row sorozat következő epizódját.

A nemes egyszerűséggel csak Saints Row 4-nek nevezett folytatás első és második ránézésre sem tűnik hatalmas előrelépésnek, vagyis olyan számozott résznek, ahol komoly újítások várhatók. Ott van rögtön a helyszín, ami maradt az előző Saints Rowban debütált település, Steelport. Igaz, a város legalább romokban hever, a harmadik rész óta eltelt idő alatt ugyanis feltűnt egy idegen, meglehetősen agresszív faj, a zin, amely rögtön neki is látott az emberiség leigázásának. Az egyetlen reményt ezúttal is a Saints banda jelenti, akiket ezúttal már az Egyesült Államok elnöke (!) vezet, a patriotizmus mellett lila műpénisszel, shotgunnal és dubstepet kilövellő (!) fegyverrel vonulva a frontra.

A negyedik rész legnagyobb újítása ebben, vagyis a fegyverekben rejlik, mert a sorozat történetében most először van lehetőség a módosításukra. Lőni persze nem mindig kell, főleg azért, mert az elnök úr egyfajta szuperhős. Gyorsabban fut, mint egy vadászgép, akkorát ugrik, hogy simán feljuthat egy felhőkarcoló tetejére, telekinézissel pedig úgy hajigálhatja az autókat, mintha csak üveggolyók lennének. A Saints Row 4 méltó a sorozat eddigi híréhez, hiszen tényleg őrültebb és betegebb, mint valaha, ami a kifejezetten zseniális harmadik rész után már önmagában is hihetetlenül nagy teljesítmény. A Volition és az új kiadó, a Deep Silver elszántságát jelzi az is, hogy erre már nem is kell sokat várni: augusztus 23-án, alig pár héttel a GTA 5 előtt már meg is nyílik Steelport kapuja.

Végre talált időt a Fables feltámasztására a Walking Deaddel megtollasodott Telltale, hiszen idén nyáron megjelenik a szintén képregényen alapuló játék. A 2011-ben bejelentett, de eddig semmilyen formában nem látott kaland marad az epizodikus modellnél, egyenként kínálva a fejezeteket. A Telltale ezúttal is az előzmény útvonalát választotta: a történet Bigbyről szól, aki megpróbálja kordában tartani a mesevilág hőseit.

TÁVOZNAK A VEZETŐK: LEMONDOTT JOHN RICCITIELLO ÉS VADA JOICSI. ELŐBBI AZ EA, UTÓBBI A SQUARE ENIX EGYKORI ELNÖKE VOLT.

CSÚCSON A PC-S JÁTÉKPIAC

Temették húsz éve, temették tíz éve, és temetik mostanában is, pedig a PC-s játékpiac talán sosem volt még annyira erős, mint most. Ez pedig nem tévhit vagy népi mítosz, hanem számokkal bizonyítható tény. A PC Gaming Alliance idén is elkészítette alapos piackutatását, az eredmények alapján pedig kijelenthető, hogy a PC-s piac továbbra is dinamikusan, évről évre növekszik. A nonprofit szervezet elsődleges céljának a PC-s játékélmény fejlesztését és finomhangolását tekinti, és nem csak a levegőbe beszél. Az igazgatótanács tagjait az Intel, az AMD, a Capcom, az Epic és a Razer adja, vagyis azok a hatalmas piaci szereplők, amelyek pont a fősodorban vannak.

KEMÉNY SZÁMOK

A legújabb felmérésben a DFC Intelligence segédkezett, a számok pedig döbbenetesek. 2012-re 20 milliárd dollárosra duzzadt a piac, ami nyolc százalékos növekedésnek felel meg 2011-hez képest. A sikerben elsősorban három játék játszott szerepet: a Diablo III, a Guild Wars 2 és a Minecraft, ami remekül beleillik az MMO-előfizetések visszaesésének trendjébe. Az emberek a pénzüket továbbra is előszeretettel szórják el az interneten, de most már nem hajlandók nagyobb összeget folyamatos jelleggel kifizetni.

A FEJLŐDŐ ORSZÁG

Ez a trend egyelőre csak Kínát, a Föld legdinamikusabban növekvő piacát nem érinti. A PC-s ott is vezet, tavaly 7 milliárd dollárt öltek ebbe a piacba, amin sokat segített az is, hogy konzolok gyakorlatilag nincsenek az országban. A PC-s piac azért küzd problémákkal, különösen Amerikában, mert az államokban a Windows-alapú PC-k felhasználóinak átlagéletkora 35 év. Ez rendkívül magas, hiszen a legtöbb játékmarketing a tinédzsereket, illetve a fiatal, aktív korúakat célozza meg, és nem a negyvenes éveihez közeledő, lassan kiöregedő veteránokat. Elemzők szerint a megoldást az oktatás jelentheti. A Földön jelenleg közel egymilliárd PC-s játékos van, de rengetegen nincsenek tisztában azzal, hogy már egy 600 dolláros gép is alkalmas játékra, így újabb milliók válhatnak aktív játékossá és vásárlóvá a jövőben.

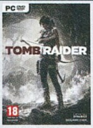
Húsvéti számok

2 verzió	is készült a PC-s indie fejlesztés egyik gyöngyszeméből, a Terrariából. Egy XBLA-ra márciusban, egy pedig Vitára a nyáron.	1 millió	darab fogyott a SimCityből az első két hét alatt, a döcögős kezdés ellenére is.
61 szint	lesz az új felső határ a karakterek számára a Borderlands 2 következő frissítését követően.	3,4 millió	vásárló ruházott be Lara Croft új kalandjára az első hónapban, de a Square Enix sokkal többre számított.
10 ezer	új játékos csatlakozik minden egyes héten az egy ideje már free-to-play MMORPG-hez, a Star Wars: The Old Republichoz.	22 millió	dollárnyi profitot szedett össze hét év alatt Garry Newman, a minden szempontból legendás Garry's Mod atyja.

TOP 10

EGYESÜLT KIRÁLYSÁG 03.10 – 03.16

Tomb Raider



Angol játék, angol szinkronszínésznő, (félig) angol kiadó: a Tomb Raider egyszerűen sikerre volt ítélve a hazájában, és ezt az eladások is bebizonyították.

PCG 13.03 90%

God of War: Ascension

A most már totálisan unalmas helyszín és főhős ellenére Kratos ezúttal is meg tudta dobogtatni az ellenfelek és a rajongók szívét. Mészárolni mindenki szeret.

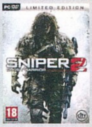
PCG 13.03 74%

StarCraft II: Heart of the Swarm

Kerrigan és a StarCraft-sorozat visszatérésére három évet kellett várnunk, de maradéktalanul megérte!

PCG 13.04 92%

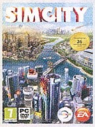
Sniper: Ghost Warrior 2 Limited Edition



A mesterlövészkedés és a jó grafika elég volt a briteknél ahhoz, hogy az amúgy nagyon gyenge játék sikeres legyen.

PCG 13.04 60%

SimCity



Nagyon döcögősen indult, és az elvárásoknak se tudott megfelelni, de a SimCity még így is 2013 egyik nagy slágertermékének tűnik. Éljen a polgármesterkedés!

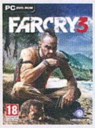
PCG 13.04 80%

FIFA 13

Na most, ha még egy alkalommal le kell írni itt, hogy angolok, foci és FIFA, akkor befonom a hajam. Még akkor is, ha már kopasz leszek.

PCG 12.10 90%

Far Cry 3



Az ablakon kitekintve még mindig hegyekben áll a hó, ami pont tökéletes idő ahhoz, hogy az ember tegyen egy kis kitérőt a karibi szigetvilágba.

PCG 12.13 95%

Crysis 3

Már nem elég a nanoruha és a hadseregnyi muníció, a Crysis-sorozat főhőse a legjobban akkor tud lopakodni, ha nyílvesszőket ereget a Nagy Almában.

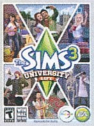
PCG 13.03 80%

Call of Duty: Black Ops II

Még jövő ilyenkor is a Top 20-as lista közepén lesz a tavalyi év Call of Dutyja, annak ellenére, hogy az ára nem csökken – így is viszik, mint a cukrot.

PCG 12.13 80%

The Sims 3: University Life



Simsek menni egyetem, vásárló menni kassza. Egy komplett PC árába kerül már a teljes Sims 3 csomag, de vajon hol a vége...?

PCG XX.XX XX%

ÉRKEZŐBEN A KÖVETKEZŐ TOTAL WAR, DE AZ ARENA NEM HAGYOMÁNYOS RÉSZ LESZ: AZ ANGOLOK MOBA-T GYÁRTANAK.

Metal Gear Solid 5

Habár már az első pillanattól fogva tudni lehetett, hogy a titokzatos Phantom Pain valójában a Metal Gear Solid ötödik részét takarja, a hivatalos bejelentésre mégis csak a GDC-n került sor. A korábban már promózott Ground Zeroes ugyanis csak az előzmény, a fő attrakció a Phantom Pain, ami kilenc évvel követi a bevezetőt. Hogy pontosan milyen formában, az egyelőre nem tiszta: lehet, hogy önálló, külön termékként, de egyelőre az tűnik a legvalószínűbbnek, hogy mindkét játék rajta lesz a lemezen. Kérdésekből, ismeretlen részletekből amúgy is akad bőven – a sztoriról példának okáért csak morzsák vannak. Kodzsima az előadás során végig Snake-ként hivatkozott a főhősre, de minden jel arra mutat, hogy itt Big Bossról van szó. A központi mozgatórugók a „Mother Base" (Big Boss legendás zsoldosközpontja) összeomlása, és a személyiségében emiatt bekövetkező változások lesznek. Az ötödik Metal Gear Solid nem a következő generációs konzolokat célozza meg: a döbbenetesen szép látványt produkáló, a fény és árnyékok kezelésében jelenleg verhetetlennek tűnő Fox Engine még a PS3-ból és az X360-ból hoz ki mindent, amit csak lehet. Fekete mágiával, a japánok világhírű, ördögien precíz munkájával, vagy Kodzsima zsenialitásával? Nem tudjuk, de már igazán megjelenhetne!

ÉRKEZŐBEN:

04.19 | X360, PS3

Injustice: Gods Among Us

Csak egy hajszálon (és egy meglehetősen rossz időpontra eső embargódátumon) múlt, hogy a mostani számban nem tudtuk alaposan kivesézni a Mortal Kombat-csapat legújabb játékát, Bate új reménységét, de félni nem kell. Májusban már egészen biztos, hogy felpakoljuk a műtőasztalra a DC-hősök pofozkodását, szikével, csontvágóval nézve meg, mit is tud a konzolexkluzív pofonháború.

04.26 | PC, PS3, X360

Dead Island Riptide

Szerencsére a Techland és a Deep Silver sem merte bevállalni, hogy kinevezik második résznek a Riptide-ot, hiszen a helyszín az üdülőparadicsomnak szánt sziget, sőt, még maguk a főszereplők is a régiek. A Riptide ennek ellenére a megkésett tavasz egyik slágerjátéka lehet, hiszen mindannyian tudjuk, hogy zombikkal bármit el lehet adni, főleg egy olyan típusú játékban, mint amilyen a Borderlands is volt.

04.26 | PC, PS3, X360

Star Trek

J.J „nem rendezek Star Warsot" Abrams visszaült a direktori székbe, hogy a „sosem néztem Star Treket" előéletével másodszorra is új életet leheljen az évek óta pihenő sorozatba. Ehhez egy videojáték is asszisztál, amely a Dead Space és a Mass Effect ihletésében vág neki a galaxisnak, laposra verve gornt, vulkánit, klingont és mindenkit, aki csak ellenszegülni merészel.

05.03 | PC

Might & Magic: Heroes VI Shades of Darkness

Sajnos a kasszáknál nem túl jól teljesítő, hatodik Heroes-epizód kiadását követően kikerült a magyar kezekből a sorozat, de a játék sorsa ezzel nem pecsételődött meg. Májusban érkezik az új, önállóan futó kiegészítő, amely egy teljesen új kampánnyal, valamint egy új frakcióval várja vissza azokat a stratégákat, akiknek nem volt elég az, amit az alaptörténet kínált.

PC-S JÁTÉKOKKAL ERŐSÍT A PLAYSTATION 4. A GÉPRE MEGJELENIK A PRIMAL CARNAGE: GENESIS ÉS A BLACKLIGHT: RETRIBUTION.

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Megvannak az IGF győztesei

http://www.igf.com/

A hírekben már megemlékeztünk a március végi Game Developers Conference „mainstream" vonaláról, ám aki figyelemmel kíséri az indie szféra eseményeit, az tudja, hogy ennek keretében kerül sor az IGF, vagyis az Independence Games Festival eredményhirdetésére is. Az idei, 15. gála nagy meglepetéseket nem hozott, bár a főszereplővel bűnös módon még nem foglalkoztunk e rovatban, de most pótoljuk (lásd külön). Álljon tehát itt a teljes lista – csupa ismerős névvel:

Seumas McNally nagydíj: Cart Life (Richard Hofmeier)
Nuovo-díj (az innovatív megvalósításért): Cart Life (Richard Hofmeier)
Közönségdíj: FTL: Faster Than Light (Subset Games)
Legjobb vizuális hatás: Kentucky Route Zero (Cardboard Computer)
Legjobb tervezés: FTL: Faster Than Light (Subset Games)
Legjobb hang: 140 (Jeppe Carlsen)
Legjobb narratíva: Cart Life (Richard Hofmeier)
Legjobb technikai megvalósítás: Little Inferno (Tomorrow Corporation)
Legjobb diákok által készített játék: Zineth (Rensselaer Polytechnic Institute)

A Resonance aratott az AGS-gálán

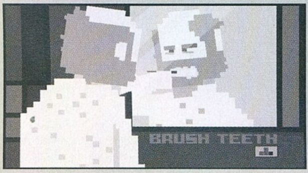
http://www.adventuregamestudio.co.uk/wiki/AGS_Awards_2012

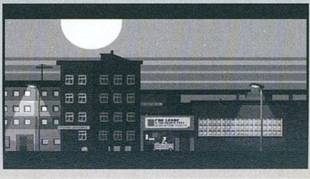
Az Adventure Game Studio remek, könnyen megtanulható és kezelhető eszköz egy indie fejlesztő számára, nem csoda, hogy sokan szavaznak mellette, többek között a mára már igencsak komoly névnek számító Wadjet Eye játékai is ezzel készülnek. Ezért is érdemes odafigyelni arra a díjátadóra, amelyen immár hagyományosan megválasztják az AGS-sel készült címek legjobbjait. Ha lehet abszolút papírforma, az itt megszületett – a zseniális Resonance a címek nagy részét hazavitte, teljesen megérdemelten: a legjobb játékmenet, dialógus, puzzle-k, eredeti sztori, művészi hátterek, animáció, programozás, karakterek, hangszínészi munka, hanghatások és zene kategóriában sem talált legyőzőre. Rajta kívül még négy alkotás kapott elismerést: a ^ _ ^ (legjobb rövid játék – 1524), a RAM Ghost (legjobb nem kalandjáték – 1532), Captain Disaster in Death Has A Million Stomping Boots (legjobb demó – 1598), és a Ben Jordan 8 (legjobb játékos és nem játékos karakter – 1595). A felsorolt számokat a http://www.adventuregamestudio.co.uk/site/games/game/ URL mögé írva juttok el a megfelelő adatlapra, ahol le is lehet tölteni a játékokat, és leellenőrizni a zsűri munkáját, a cím alatti wiki-lapon pedig a többi benevezettet is megtaláljátok. És míg el nem felejtem: az életműdíjat Ben304, a nagyszerű ausztrál fejlesztő érdemelte ki, akinek olyan címeket köszönhetünk, mint a Trance-Pacific (932), a Man Boy vs Doctor Shock (1047), a Shoot, I Got Abducted! (1022), az Annie Android: Automated Affection (1128) és a Shifter's Box - Outside In (1137).

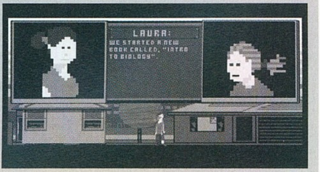
Az utcai árusok nehéz sorsa

http://richardhofmeier.com/cartlife/

Ahogy az IGF listájából kiderül, az idei év abszolút győztese a Cart Life, egy harmincegy éves seattle-i fiatalember, Richard Hofmeier munkája. A grafikusként dolgozó srác hobbiból készít apróbb játékokat, jelen munkája is több évig csiszolódott – aztán pillanatok alatt elrabolta az emberek szívét. Pedig ránézésre egy sima üzleti szimulátorról van szó: a játék elején választunk magunknak egy karaktert, majd megpróbálunk vele boldogulni egy guruló árusítóbódé üzemeltetésével, ám a felszín alatt igazi, hús-vér emberi sorsok lapulnak. Hőseinknek ugyanis története, saját élete, szokásai, urambocsá káros szenvedélyei vannak, amelyeket mind figyelembe kell venni amellett, hogy a kisvállalkozásnak is megfelelő bevételt kell termelnie. Ezen aspektus miatt szeretett bele a világ ebbe a fekete-fehér, különös hangulatú és minimalista, erősen retró hatású alkotásba (hasonlóan a – persze jóval komolyabb hangvételű – Ulitsa Dimitrovához). Aki ki akarja próbálni, megteheti, hiszen az alap-, ha úgy tetszik shareware verzió letölthető a hivatalos honlapról, a kibővített (egy plusz hőst tartalmazó) változat pedig mindössze öt euróért bezsákolható a Steamről (sőt, az említett weboldalról 60 dollárért a konzervdobozba (!) csomagolt gyűjtői darab is megrendelhető).







ÚJABB KORÁBBI PSN-EXKLUZÍV CÍM TÖRI ÁT A BARIKÁDOT: ÁPRILIS 18-ÁN ÉRKEZIK STEAMRE A PAPO & YO!

Magyar, ingyenes, és még jó is...

http://www.bonsaidefense.com

Mindig örömmel adunk hírt hazai fejlesztésű játékokról – főleg ha azok olyan igényesek, mint Cziner Máté játéka, a Bonsai Defense, amely a szerző diplomamunkája volt a Moholy-Nagy Művészeti Egyetemen. A cím nagyjából azt is elárulja, hogy miről van szó: egy apró fát kell felnevelnünk úgy, hogy mi magunk határozhatjuk meg, a virágai milyen szerepet játsszanak a növény életében: lehetnek generátorok, melyek az éltető nedvet, vagy épp virágok, amelyek a nektárt termelik – minden egyes pályán a fő célunk, hogy ebből adott mennyiséget összegyűjtsünk. Ez persze nem lesz olyan egyszerű, hiszen fácskánkat kártevők támadják meg, amik ellen szintén a virágok „átnevelésével" védekezhetünk, lelassítva vagy megsebezve a parazitákat, de akár vissza is növeszthetünk egy fertőzött ágat, s bár ezzel elpusztítjuk a rajta növő virágokat, a cél ez esetben szentesíti az eszközt. Nem egyszerű, de épp ezért élvezetes tower defense stratégiáról van tehát szó, amely ráadásul hangulatos, stílusos dizájnt kapott, mindennek tetejébe pedig ingyen letölthető a fenti címről PC-re és Macintoshra egyaránt. Szép munka, gratulálunk!

Gombaleves a PixelJunktól!

http://pixeljunk.jp/inc/

Fene se tudja, mi történhetett a háttérben, de alig pár hónappal azután, hogy e rovat hasábjain örvendeztem ama váratlan fordulatnak, miszerint a Q-Games konzolexkluzív PixelJunk-szériája megindult kedvenc platformunk felé, a csapat bejelentette, hogy legfrissebb fejlesztésük egyenesen a Valve és annak rendszere számára íródik! A cucc ráadásul elképesztően ambiciózus: egy mérges gázokkal telített légkörű bolygó termékeny (véletlenszerűen generált) mélyén kell kialakítanunk egy termelési láncot, amelyben az ott megtermelt gombákat dolgozzuk fel levessé, majd ezt a rendszeresen érkező űrhajón elküldjük anyaplanétánk számára. Az ezért kapott pénzből tervrajzokat vehetünk, ezek alapján még jobb berendezéseket állíthatunk össze, és így tovább. Persze a földalatti világban nem vagyunk egyedül, így előfordulhat, hogy egy kivájt üregből ellenségek ugranak a képünkbe, velük szintén meg kell birkóznunk. A cucc tehát ötvözi a Dungeon Keeper klasszikus építkezős

metódusát az Incredible Machines mechanikájával, amely egyébként ilyen formában visszaköszönt a Minecraftban, illetve annak 2D-s iterációjában, a Terrariában is (a PixelJunk Inc. névre keresztelt, a stúdióban hobbiprojektnek indult cím egyébként ez utóbbira hajaz, bár jóval könnyedebb, már-már rajzfilmszerű a látványvilága). A cucc épít a kooperatív játékra is – a kiadáskor egyelőre négy koma dolgozhat össze a levesgyártásban és szörnypofozásban, a cél azonban a több száz fős támogatás. Megjelenés valamikor év végén – érdekes szerzetnek tűnik, annyi szent...

Tilting Point: egy új kiadó a függetleneknek

http://www.tiltingpoint.com/

Az indie szféra térnyerését mi sem bizonyítja jobban, hogy rovatunkban rendre beszámolhatunk olyan kezdeményezésekről, amelyek az ipar tapasztalt veteránjainak segítségével próbálnak mankót nyújtani a független csapatoknak. Az egyik legújabb jelentkező a New York-i Tilting Point Media, amelynek menedzsmentje nem szűkölködik a nagy nevekben. A „főnök" Tom Frisina, az EA Partners alapítója és igazgatója, később a thatgamecompany (Journey) elnöke, helyettese pedig Kevin Segalla, a befektetési ipar egyik legnagyobb neve, a CFC Capitals létrehozója. A cég az elkövetkező három évben 40 millió dollárt kíván befektetni, elsősorban a mobilpiacon, és már meg is állapodott a támogatásról a szegmens olyan jól csengő neveivel, mint a Signal Mobile, a Housemarque vagy épp a 1337 Game Design – a kooperáció első gyümölcsei még idén beérhetnek.

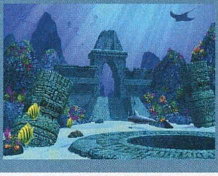
TILTING POINT

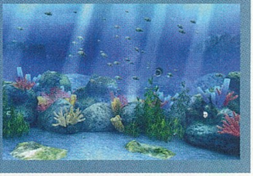
Folytatódhat Ecco, a delfin kalandja

http://playchemy.com/games/7

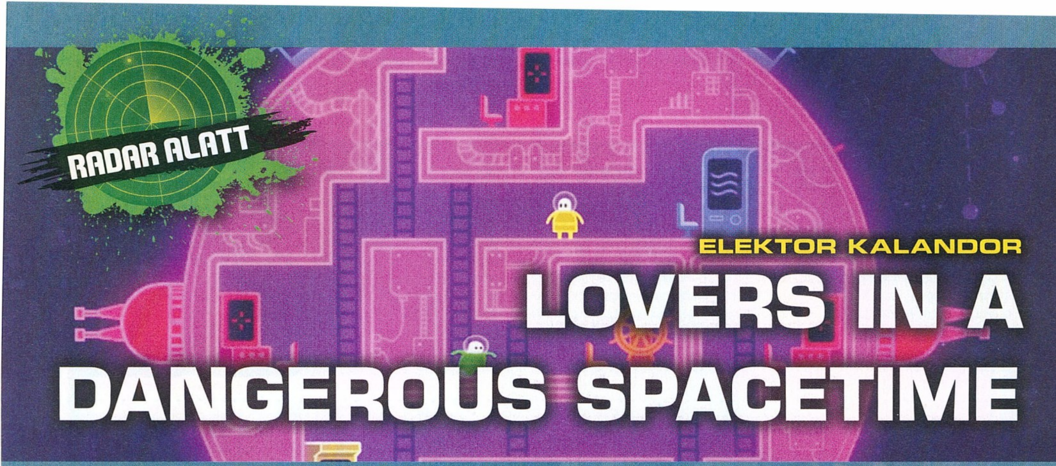
Tudom, hogy olvasóink jó részének nem sokat mond a fenti cím, holott az 1992-ben megjelent Ecco the Dolphin a SEGA Mega Drive egyik bestsellere volt, minden idők egyik legjobb SEGA-címe, olyan sikeres játék, amely a mai napig él – nem csoda, hogy pár éve újra kiadták iOS-re, XBLA-ra, sőt, a Steamen is megvásárolható fillérekért. Ráadásul részben magyar fejlesztésről van szó, hiszen a Budapesten alapított Novotrade International készítette. Nos, ha az internet népe úgy akarja, palackorrú barátunk ismét nekiindulhat a végtelen, nagy kékségnek, hiszen a játékot tervező Ed Annunziata összeboronálta a régi csapatot, melyben ott van hazánkfia, Szenttornyai László is. A zenét ismét Spencer Nielsen jegyzi, akinek nem kisebb segítője akadt, mint Bear McCeary, a Battlestar Galactica és a Walking Dead komponistája, a lények tervezője pedig az a Jo Berg, akinek a Birodalom visszavág lépegetőit köszönhetjük. Lények, mondom, mert a „The Big Blue" a távoli jövőben játszódik, és jórészt a megváltozott világ felfedezésére, bemutatására alapoz – nem véletlen, hogy a megcélzott premierdátum 2014. április 22., a Föld napja.

A csapat a Kickstarteren próbálja összegyűjteni a rávalót (http://kck.st/X7BwGR), ha pedig sikerül túlszárnyalni az előirányzott 665 ezer dollárt, multiplayer és kooperatív módot is kapunk. Érdekesség egyébként, hogy a projekthez egy kártyagyűjtögetős móka is társul: az emlegetett tengerlakókat ábrázoló lapokat megoszthatjuk, cserélgethetjük haverjainkkal. A Unity motorral hajtott The Big Blue minden létező platformot megcélzott – ambiciózus projekt, nem vitás.





A MOJANG ÚJ JÁTÉKA, A SCROLLS A TERVEK SZERINT ÁPRILIS VÉGÉN BELÉP A NYÍLT BÉTAFÁZISBA. PAKLIKAT ELŐ!



RADAR ALATT

ELEKTOR KALANDOR

LOVERS IN A DANGEROUS SPACETIME

[ÍRTA WILSON] **Ki gondolta volna, hogy a sötét űr nem is olyan barátságtalan: rózsaszín hajóval, sárga overallal is fel lehet fedezni, és még az esetenként előkerülő űrlények is olyan tarkák, mintha csak egy festékraktárból szöktek volna ki. Igaz, barátságosnak ők nem nevezhetők, de hát ezért vannak a fegyverek.**

Azt ugyan nem lehet százszázalékos bizonyossággal állítani, hogy a Halálcsillag elpusztítása tényleg a Skywalker-család titkos hadművelete volt-e (http://youtu.be/2dvv-Yib1Xg), az viszont egészen biztos, hogy a „mikro-platformer" kategóriát erősítő és népszerűsítő Lovers in a Dangerous Spacetime létrejöttében komoly szerepet játszott a Lucas-eposz. Igaz, Han és Chewie biztos nem osztozott egy emeletes ágyon, és az Ezeréves Sólyom borításán is kevesebb volt a rózsaszín és lila elem.

ADATOK

KIADÓ
Asteroid Base

FEJLESZTŐ
Asteroid Base

MŰFAJ
mikro-platformer

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Shuriken Skies
2012 (ASTEROID BASE)

140
2013 (JEPPE CARLSEN)

SZERELEM ŰRHÁBORÚ IDEJÉN

Két kapitány egy hajót nem kormányozhat. Mit tehet ekkor egy acélgolyóba zárt páros, ha mindketten vezetői ambíciókkal rendelkeznek, ráadásul még érzelmeket is táplálnak a másik iránt? Együttműködhetnek! Han és Chewbacca is gyönyörűen együtt tudott dolgozni, hiszen mindkettejüknek megvolt a maga feladata – előbbi a hajót vezette, utóbbi pedig morgott, lőtt, és elvégzett mindent, amihez a csempésznek egyáltalán nem volt kedve.

Pontosan ezen elv mentén működik a játék is, ahol a két névtelen, rikító ruhájú matróz egyik állomásról a másikra fut, ugrik és gurul, hogy a lehető leghatékonyabban vehessék fel a harcot az éppen aktuális ellenfelekkel. Az elsősorban a kooperatív mód köré font, de várhatóan egyszemélyes opcióval is rendelkező Lovers in a Dangerous Spacetime hihetetlenül egyszerű, sok szempontból mégis összetett kis platformer, egy olyan galaxisban, ahol szinte mindenki barátságtalan, és mindenki vért akar.

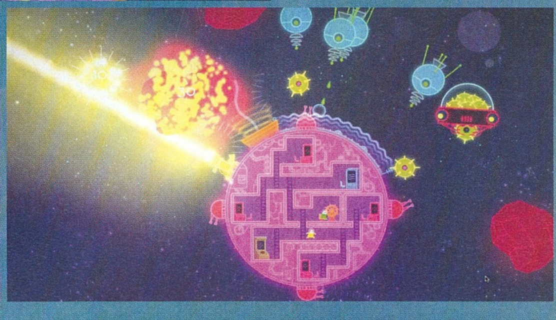
TELJES GŐZZEL ELŐRE

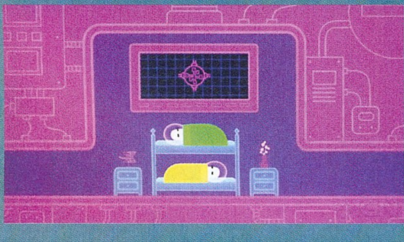
A gömb alakú, a Halálcsillagra emlékeztető hajó mindössze négy nagyobb ágyúval, ugyanennyi pajzzsal, egy aknavetővel és egy kormánylapáttal rendelkezik – a párosnak ezeket kell üzemeltetni, ha nem is egyszerre, de szinte folyamatosan. A zöld masszára emlékeztető űrlényekből, gonosz műholdakból, szélsebesen közeledő meteorokból, illetve színes pacákból álló ellenfél-repertoár mindig más és más oldalról próbálja átszakítani a hajótestet. A cél ennek megakadályozása, majd a továbbhaladás a következő szektorba, ahol az egész folyamat megismétlődik.

Természetesen a feladat elvégzése már korántsem egyszerű, általában minden irányból, szünet nélkül érkeznek az ostromló erők, amelyeket nem hat meg az, hogy a legénység mindössze két főből áll. Az összedolgozás ezért kulcsfontosságú, a jó reakcióidő és a céltudatos döntések vezethetnek csak győzelemre.

Miért érdekes, vagy egyáltalán szórakoztató ez? Mert a kooperatív játékmenet már alapból egyedi ízt, valódi izgalmat, az összetartás erejét kölcsönzi az érzelmekkel is átitatott várvédésnek, amit egy kifejezetten gyönyörű, a síkba helyezett bábjáték kelt életre. A rikító színek, a tarkabarka modellek nem a véletlen művei: a játék mögött álló Asteroid Base el akart távolodni az űrhajós játékokra emlékeztető fémes, rideg stílustól, hogy teljesen új oldalról közelítsenek a témához. Ez minden jel szerint sikerült is. A nagy kérdés már csak az, lesz-e elég tartalom és változatosság ebben a kalandban, és a játék több-e egy látványos, de alapvetően soványka ötletnél. A szakma a bizalmat már megszavazta, a 2013-as IGF-en a „legjobb vizuális kivitelezés" kategóriában egészen a döntőig jutott – a látvány tehát rendben van, most már csak tartalom kell hozzá. Meg persze némi szerelem az űrben.

Dobozos játék ennyire tarka talán két évtizede nem volt. Ha színekről van szó, az indie játékfejlesztés nem ismer határokat!





ÉS MÉGIS MOZOG A FÖLD!

PIONEERS

[IRTA WILSON] **Mindössze négy színből és két fejlesztőből gazdálkodik a Pioneers, mégis hangulatosabb, mint a Sid Meier nevével fémjelzett második Colonization, és lebilincselőbb, mint bármi, amit csak a független fejlesztők istápolta stratégiai stílus fel tudott mutatni. Vár az ismeretlen!**

Túl későn születtünk a Földhöz, túl korán az űrhöz: felfedezőnek lenni manapság nem éppen jól jövedelmező állás, mert felfedeznivaló ezen a bolygón nem nagyon maradt. Leszámítva persze az óceánt, a sarkkörök alatti jeget, a halálos vírusokat és még pár millió olyan dolgot, amiről ma még elképzelésünk sincs. Mit tehet hát akkor az, aki hiányolja a sanyarú körülményeket, a recsegő-ropogó hajódeszkát, a halálos veszélyeket rejtő, jéghideg űr élményét? Visszautazhat a múltba, időgép helyett egy ambiciózus játékkal.

MAGELLÁN IS MEGIRIGYELNÉ

Mi is a Pioneers? Egy körökre osztott stratégiai játék, erős RPG-elemekkel, a felfedezés témája köré fonva. A gyakorlatilag egyemberes projekt még gyerekcipőben jár, jelenleg a legkoraibb alfa állapot tölthető le, egyelőre teljesen ingyen és bérmentve – alapja már a helyén van, de az építmény még meglehetősen instabil, hajlamos összeomlani, megoldhatatlan helyzeteket teremteni, kiszámíthatatlan hibákat produkálni. És mégis, már most is fantasztikus. A Pioneers legközelebbi rokona a Colonization, azzal a különbséggel, hogy itt nincsenek vérszomjas britek és őslakosok, sem olyan mély, részletesen kidolgozott stratégiai rész, amely keretbe foglalná az egészet. Itt ugyanis az elsődleges és szinte a kizárólagos cél a felfedezés, anélkül, hogy akadályt jelentene egy kidolgozatlan történet vagy a korona nyomása. A névtelen kontinensen kezdődő kaland egy kisvárosban startol el: az induláskor létrehozott karakter aranynyal tömött zsebekkel és a meggazdagodás vágyával áll egy taverna előtt.

SZEREP-JÁTÉK

A karakterkreálás a Pioneers egyik fontos, és többször is visszatérő momentuma, mert a főszereplőn kívül még a legénység tagjait is kézzel kell létrehozni. A rendelkezésre álló kasztok listája kiválóan lefedi a munkakör követelményeit: a csatákban edződött katona, a térképészetben és a terep kiismerésében jártas, bátor felfedező, illetve a kétkezi munkában kétbalkezes, de a túlélésben elsőrangú tudós szerepkörét felvéve is neki lehet indulni az ismeretlennek. Az előre rögzített képességlista sok rugalmasságot nem ad, vannak viszont kategóriákra bontott tulajdonságok, ahol szabadon szét lehet osztogatni a pontokat.

A kikötő elhagyása előtt azért építeni kell egy hajót is, a raktárt teli kell pakolni étellel és itallal, na meg fegyverekkel, és egy küldetés sem árt, másként teljesen céltalan a hajózás. Sajnos a tengeren való hánykolódás jelenleg a legkidolgozatlanabb elem: annyira kicsi a látótávolság, hogy tíz-tizenöt percet is el lehet pazarolni, míg sikerül új földre lelni. Ekkor jön azonban a Pioneers legjobb része, a felfedezés. Minden apró földdarab ezernyi titkot, értékes kincset rejt, ezt kinyerni viszont lassú és halálos veszélyeket jelentő folyamat. Mivel minden cselekedethez akciópontokra van szükség, ezért egy körben csak adott számú tevékenység tudható le – szerencsére a többtagú legénység szétszóródhat, és elvégezheti a maga dolgát. Ez lehet étel utáni kutatás, vadászat, vagy kapcsolatfelvétel a nem mindig barátságos helyiekkel, aztán ha sikerült összeszedni valami eladhatót, irány vissza a kikötőbe, mert aranyra még a legbátrabb felfedezőknek is szüksége van!

ADATOK

KIADÓ
Eigen Lenk

FEJLESZTŐ
Eigen Lenk

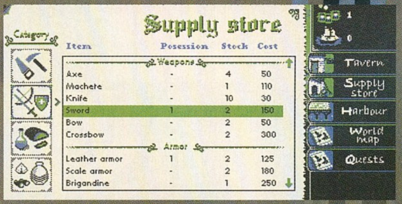
MŰFAJ
stratégia-RPG

MEGJELENÉS
2013 nyár

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
30%

STÍLUSMINTA

Sid Meier's Colonization
1994 (MICROPROSE)



A menürendszer tökéletesnek semmiképp sem nevezhető, de legalább jól néz ki, ahogy a játék egésze is. Most már csak fel kell tölteni tartalommal, és egy alapos hibajavítás sem fog ártani neki!

THE LAST OF US

A TÚLPÖRGETETT INDIANA JONES UTÁNÉRZÉSEKET HÁTRAHAGYVA A NAUGHTY DOG ÚJ VIZEKRE EVEZ, EGY OLYAN JÁTÉKKAL BÚCSÚZVA A PS3-TÓL, AMI UTÁN MEGNYALJUK MAJD A KONTROLLERÜNK MIND A TÍZ GOMBJÁT.

ADATOK

KIADÓ
Sony

FEJLESZTŐ
Naughty Dog

MŰFAJ
túlélőhorror

MEGJELENÉS
2013. 06. 14.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Uncharted 3
2011 (SONY)

Resident Evil 6
2012 (CAPCOM)

A Naughty Dog az elmúlt közel két évtizedben tökélyre fejlesztette a platform- és akciójátékokat, 2013-ban pedig egy számukra teljesen új műfajt, a túlélőhorrort igyekeznek meghódítani. Habár az ember nehezen feledkezik el az Uncharted-sorozat könnyed óráiról, és Nathan Drake puskaporos kalandjai után nehéz elképzelni, hogy a kaliforniai fejlesztőcsapat képes lesz igazi feszültséget és rettegést hozni a nappalikba, mégis érdemes leküzdeni az előítéleteket, ugyanis a The Last of Us lehet az a játék, amire a kőkemény borzongás rajongói már nagyon régóta várnak.

FÉNY A SABLONHEGYEN

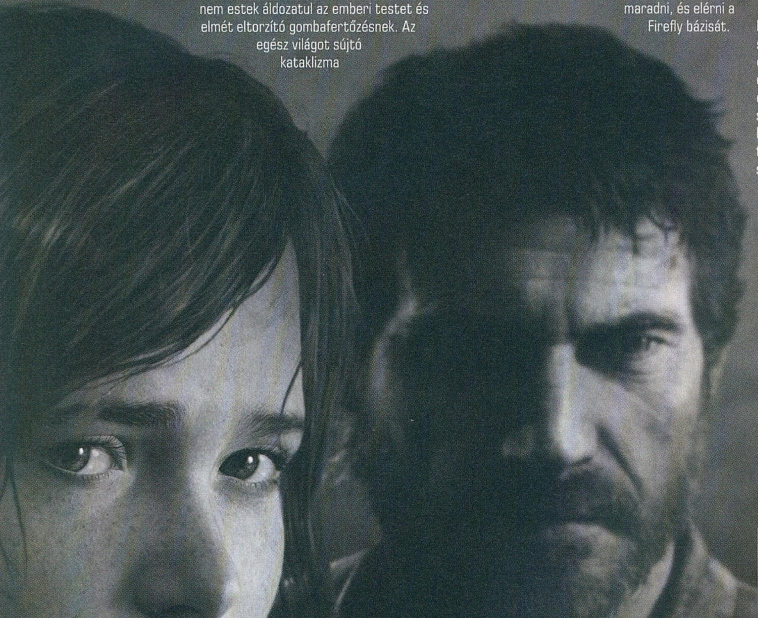
Annyi bizonyos, hogy a játék nem az alaptörténetével igyekszik felhívni magára a figyelmet, hiszen újfent egy olyan disztópiában járunk, ahol az emberiséget megtizedelte egy rejtélyes vírus, és a megmaradt kevesek vagy a karanténokat védő katonaság vasszigora alatt nyögnek, vagy a senkiföldjén igyekeznek túlélni, miközben minden sarkon mutálódott humanoidok lesnek azokra, akik nem estek áldozatul az emberi testet és elmét eltorzító gombafertőzésnek. Az egész világot sújtó kataklizma kezdete húsz évvel korábbra tehető, és ez nemcsak azt jelenti, hogy a természet szinte teljesen visszafoglalta a legnagyobb veszélyt jelentő nagyvárosokat, de számos olyan ember él a Földön, akinek már fogalma sincs arról, hogy milyen volt a járvány előtti szabad és félelem nélküli világ. Közéjük tartozik a 14 éves Ellie is, aki azért lesz a játékos által irányított, a hétköznapokban csempészként tevékenykedő Joel útitársa, mert a férfi ígéretet tesz, hogy a militáns karanténból eljuttatja a lányt a Firefly nevű „lázadó" csoportosuláshoz. Ezzel a felütéssel kezdődik az Amerikán átívelő kaland, ami egy bostoni táborból indul, hogy aztán sokkal veszélyesebb helyekre terelje hőseinket. A tavalyi E3-on bemutatott videókkal ellentétben – legalábbis a játék elején – nemcsak Ellie és Joel alkotja a túlélőcsapatot, a kompánia része lesz Tess is, aki a bébicsőszködés előtt az általunk irányított hős társaként igyekezett kielégíteni a bostoni karantén feketepiacának igényeit. Ellie csatlakozása után viszont két feladat vár rájuk: életben maradni, és elérni a Firefly bázisát.

CSODÁLATOS BÚCSÚ EZ EGY OLYAN GÉPTŐL, AMINEK RENGETEG FELEDHETETLEN ÓRÁT ÉS FANTASZTIKUS, EXKLUZÍV JÁTÉKOKAT KÖSZÖNHETÜNK.

AHOVÁ LÉPEK, OTT SZÖRNY TEREM

Mindez egyáltalán nem lesz sétagalopp, ugyanis az út olyan vidékeken vezet keresztül, ahol rengeteg veszély vár a túlélőkre. Egyrészt ott vannak az emberségüket teljesen levetkőző fosztogatók, másrészt a sokkal durvább fertőzöttek, akiknek a testén már eluralkodott a civilizáció hanyatlását okozó gomba. A mutánsok ráadásul a fertőzés fokától függő képességekkel rendelkeznek, és jelen pillanatban két fajtát ismerünk közülük. Az első stádiumban lévő „futók" (runner) leginkább a hagyományos zombikra emlékeztetnek, plusz igazodnak az aktuális trendekhez, így rettentő gyorsan mozognak, és azonnal támadnak, amint meglátják hőseinket. Habár félelmetes ellenfelek, egyenként még nem jelentenek komoly problémát, a baj akkor következik be, ha kettőnél több ilyen lénnyel kerülünk szembe – erre pedig megvan minden esély, ugyanis a mutánsok is megtartották azon emberi vonásukat, hogy szeretnek társaságban kóricálni.

Persze ez még mind semmi, igazán nagy szószba akkor kerülünk, ha a kórság harmadik stádiumában lévő „kattogók" (clicker) egyikével futunk össze. Rajtuk már abszolút eluralkodott a fertőzés, az arcukat teljesen szétroncsolva, így nem is látnak, ellenben a hallásuk hiperéles, rendelkeznek egy sajátos radarral, és a visszaverődő zajok segítségével képesek tökéletesen feltérképezni a környezetüket. A kattogó nevet is azért kapták, mert a tájékozódáshoz folyamatosan hangokat adnak ki magukból. Ha egy ilyen teremtmény kiszúr minket, az egyet jelent a biztos halállal, így ha a közelükbe kerülünk, azonnal fedezékbe kell vonulni, ugyanis ebben az esetben a tereptárgyakról verődnek vissza a hangok, és a mutánsok nem fedezik fel a jelenlétünket.



A The Last of Us első, és második látásra is a Legenda vagyok című filmet idézi, csak itt kutya helyett a főhős társa egy csinos lány, és tűzpárbajból is jóval több jut a teljes játékidőre

A kegyetlen világ senkit és semmit sem kímél. Gyomorforgató jelenetekből, felkavaró képsorokból nem lesz hiány!

CSAK CSENDBEN, CSAK HALKAN!

A játék nyomasztó atmoszféráját nemcsak a lepusztult, remény nélküli világ fogja táplálni, de az is, hogy alapból nem sok esélyünk lesz a fertőzöttekkel szemben. A pályákat bejárva sosem érezhetjük biztonságban magunkat, és ezúttal a fegyverek védelmére sem támaszkodhatunk, hiszen lőszerből mindig hiány lesz, arról nem is beszélve, hogy egy mordály elsütése azonnal a nyakunkra hozza az összes közelben tanyázó szörnyet. Éppen ezért mindig résen kell lenni, és meg kell tervezni a felfedezést és a továbbjutást (esetleg a menekülést) – ezt segíti Joel „Listen" nevű képessége, ami lényegében hallgatózást jelent, és segítségével hősünk akár a falakon keresztül is képes felmérni az ellenfelek helyét és számát. A speciális tulajdonság használatakor a világ monokrómba vált, és sárga sziluettek rajzolják ki a közelünkben tanyázó mutánsokat. A tudás fél siker, ám az ellenség pozíciójának felfedése még nem egyenlő a túléléssel, és ha ép bőrrel meg akarjuk úszni a fertőzöttekkel való találkozást, akkor okosan kell cselekedni. Lehetőség szerint egyenként kell leszedni az ellenfeleket (ez hátulról szinte mindig kivitelezhető), ha viszont felfedeznek, akkor valahogy el kell terelni a figyelmüket, aztán jöhet a nyúlcipő vagy a rejtőzködés – minden a körülményektől függ.

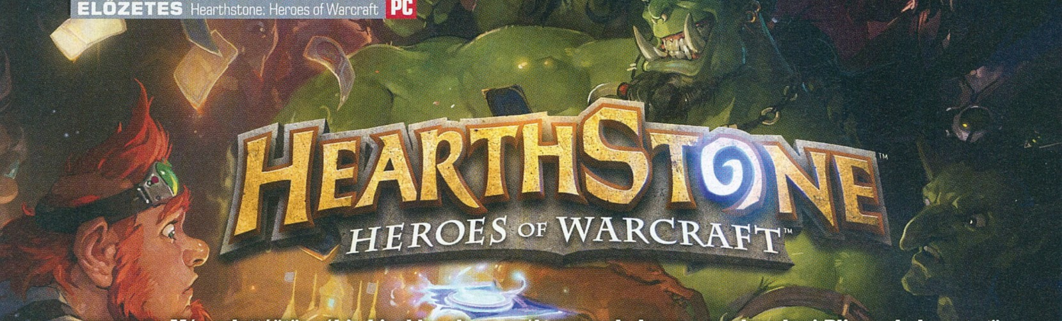
Titkos jelek

Habár a The Last of Us bejelentésére egészen a 2012. decemberi Spike videojáték díjátadóig kellett várni. Természetesen már voltak arra utaló jelek, hogy a Naughty Dog valami egészen nagy újdonsággal készül: a legjobban elrejtett utalás előző játékuk, az Uncharted mélyén lapult, amely egy bárpultra dobott újságcikkben beszélt egy halálos, gyógyír nélküli gombafertőzésről.

Bár teli táras fegyvereink nem nagyon lesznek, és a használatuk is csak végszükség esetén ajánlott, ez egyáltalán nem azt jelenti, hogy teljesen védtelenek leszünk. Utunk során rengeteg helyszínt lesz lehetőségünk felfedezni, és ezeken a területeken mindig találhatunk elsőre haszontalannak tűnő kacatokat (éles cserép, olló, bot, szigszalag, vodka, rongy), amiket aztán a játék tárgyalkotó rendszerének köszönhetően kombinálhatunk, és fegyvereket vagy egyéb cuccokat hozhatunk létre belőlük: éles tárgyakkal tuningolt botot, Molotov-koktélt, elsősegélycsomagot és így tovább. A gyűjtögetés, az újabb és újabb felszerelések felkutatása létszükséglet, ugyanis az általunk eszkábált eszközök elkopnak és eltörnek, így mindig előrelátónak kell lennünk, és gondoskodnunk kell az utánpótlásról. Ezenfelül arra is fel kell készülni, hogy a tárgyak barkácsolása nem lesz egy nyugodt folyamat, ugyanis a hátizsákunkban való kotorászás közben a játék nem áll meg, tehát érdemes csak akkor nekiállni az eszközök gyártásának, ha abszolút biztonságosnak ítéljük a helyzetet...

A REMÉNY HAL MEG UTOLJÁRA

Ugyan még sok a kérdőjel a The Last of Ust illetően, az már most biztos, hogy a kiszolgáltatottság érzetét jól visszaadó, feszült programmal lesz dolgunk, ami kegyetlenül megtorolja, ha ész nélkül vágunk át a fertőzöttek uralta senkiföldjén. A sztoriról az alapokon kívül semmit nem tudni, arról sincs információ, hogy várhatók-e opcionális mellékküldetések, hogy találkozunk-e hozzánk hasonló békés túlélőkkel, vagy hogy pontosan miképp viselkednek majd a társaink a ránk váró vészhelyzetekben. Ami viszont biztos, hogy a Naughty Dog játéka újabb mérföldkő (valószínűleg az egyik utolsó) lesz a PS3 életében, legalábbis a vizuális tálalást illetően mindenképpen. A fejlesztők még utoljára kiaknázták a Sony hardverének minden erejét, csodás karaktereket, lenyűgöző animációkat és hihetetlenül részletes környezetet varázsolva a képernyőre. Ugyanakkor a hangokkal sem lesz probléma, hiszen akik már kipróbálhatták a játékot, egyöntetűen állították, hogy hasonlóan dermesztő audioanyaggal korábban még sosem találkoztak. Az éles próbát már mi is nagyon várjuk, és reméljük, hogy a rengeteg csúszást követően idén júniusban tényleg megjelenik ez a több szempontból is rendkívül ígéretes alkotás.



[ÍRTA WILSON] **Még a lottóötösnél is kisebb volt az esélye annak, hogy a modern kori Blizzard olyan területre merészkedik, aminek eddig még csak a közelében sem járt, de a World of Warcraft pandás kiegészítője, na meg a Hearthstone bejelentése után nem kétséges: azt csinálnak, amit csak akarnak!**

A potenciális bejelentések listája meglehetősen szűk, ha a Blizzardról van szó, hiszen mára a stúdió nagyjából eljutott oda, hogy a régi sikerei felújításából és folytatásaiból él. Ennek igazolására elég csak megnézni az elmúlt évek megjelenéseit, és máris bele lehet futni egy Diablo III-ba vagy egy StarCraft 2-be. A különbség a világ többi fejlesztője és a kaliforniai csapat között az, hogy a Blizzard még ebben a szegmensben is a maximális minőséget, a tökéletességre való törekvést képviseli. Oké, a Diablo III sok szempontból csalódás volt, a StarCraft II-család árazását pedig egyértelműen a zsíros bevételt szimatoló üzletemberek találták ki, de a tény ettől még tény marad: a Blizzard még mindig a videojáték-fejlesztés egyik megközelíthetetlen istensége. Azt tudjuk, hogy hamarosan lecseréli a World of Warcraftot a Titan, és hogy a DOTA 2 sem ülhet sokáig a babérjain, mert készül az All Stars, a Hearthstone-ra viszont senki se számított – egyrészt azért, mert még utalás se volt rá korábban, másrészt mivel első és második pillantásra sem hasonlítható egyetlen korábbi Blizzard-játékhoz sem.

Senki sem számított rá, hogy ez lesz a Blizzard következő játéka, de a kezdeti sokkot azért gyorsan sikerült lelkesedésbe fordítani.

KÉZBEN A HATALOM

Egészen biztosan nem fog sem most, sem a jövőben olyan bemutató, teszt vagy útmutató készülni, ahol a Hearthstone neve mellé ne kerülne oda a Magic: The Gathering. Ha kártyás szerepjátékokról van szó, a Magic megkerülhetetlen, gyakorlatilag egymaga hozta létre a stílust, ráadásul idén ünnepli huszadik születésnapját. Magyar imitátora (HKK) egész tinikorszakokat határozott meg, de külföldi klónokból is annyi akad, amivel folyókat lehetne rekeszteni. Miért állna be akkor ebbe a sorba a Blizzard? Mert van egy olyan ütőkártyájuk (ha-ha!), ami másnak nincs: egy érdekes és tartalmas fantasyvilág. A Hearthstone ugyanabban a Warcraft-univerzumban játszódik, mint az MMOG, vagy a korábbi stratégiai játékok. Élvezetéhez és megértéséhez nem szükséges egyetlen Warcraft-termék megléte sem, mert története egyáltalán nincs, de aki ismeri a lényeket, a hősöket és az ellenfeleket, az mindenképp valamivel többet kaphat azoknál, akik számára ez jelenti a belépőt ebbe a birodalomba.

KELL EGY HŐS

A szabályok persze egyszerűek: két fél néz szembe egymással, akik kártyalapok lerakásával támadnak és védekeznek. Az egyetlen cél a másik életerejének lenullázása, ez azonban nem megy olyan egyszerűen. Kezdésnek például rögtön kell egy karakter. A Hearthstone összesen kilenc hőst kínál: Druid, Hunter, Mage, Paladin, Priest, Rogue, Shaman, Warlock és Warrior. Ezek pontosan azok az osztályok, amikkel annak idején a World of Warcraft is elindult. A listából egyelőre hiányzik a Monk és a Death Knight is, de ez a kettő a jövőben még bekerülhet.

A hősök értelemszerűen eltérő paklikkal rendelkeznek, igazodva a kasztokhoz. Ez persze nem jelenti azt, hogy lennének közel- vagy távolsági harcban jártasak köztük, mert minden csata, az egész játék egy asztalnál zajlik, a főszerepben pedig a lapok állnak. Három típus van belőlük (varázslat, fegyver és lény), melyek két szintre oszlanak: alapra és expertre. A kettő között a különbséget a ritkaság jelenti, valamint a tulajdonságok. Minden meccset követően szerezhető egy új alapkártya, experthez viszont csak és kizárólag kártyacsomagokkal vagy kraftolással lehet jutni.

Ez a két dolog egyáltalán nem bonyolult. Csomagok vásárolhatók az online boltban (maga a játék teljesen ingyenes, a bevételt a mikrotranzakciók termelik), illetve megnyerhetők a normál játékmódban. Az

A főkarakter létrehozása minden egyes játékban meghatározó pillanat, főleg ha egy olyan gazdag világról van szó, mint amilyen a Warcrafté

ADATOK

KIADÓ
Blizzard
FEJLESZTŐ
Blizzard
MŰFAJ
kártyás szerepjáték
MEGJELENÉS
2013
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers 2013
2012 (WOTC)

Harcos, varázsló, sámán vagy paladin. Bárkit is válassz, egészen biztos, hogy nem fogsz unatkozni.

expert lapok nem mindennapiak, ritkaságukat a hagyományos színrendszer (az egyszerű fehér, a ritka kék, az epikus lila, míg a legendás aranyszínű) hivatott jelölni. Minél ritkább egy lap, annál értékesebb és erősebb, és akár egy kártya is képes alapjaiban átírni a használt stratégiát. Természetesen mennyiségük limitált, egy pakliban egy darab legendás, két epikus (ritka, általános vagy ténylegesen epikus) lap lehet, a maradékot pedig az alapkártyák teszik ki. Kártyából már a játék legelején is 300 van, és még a legdurvábbakért sem muszáj fizetni, azok rendes játékkal, kitartással is mind megkaparinthatók.

Azt talán külön ki sem kellene emelni, hogy a Blizzard rajzolói ezúttal is fantasztikus dolgokat vetettek papírra: minden lény lenyűgözően fest!

A MINECRAFT NYOMÁBAN

Ahogy írtuk, az igazán elkötelezettek akár a kraftolással is megpróbálkozhatnak, és így teljesen új lapokat hozhatnak létre. Alapanyagnak csak és kizárólag expert kártyák használhatók, melyek a „ledaráláskor" elvesznek, és úgynevezett misztikus porként (arcane dust) élnek tovább. Ha elég ilyen por gyűlik össze, akkor indulhat be a tényleges gyártás – minél több alapanyag kerül beáldozásra, annál ritkább lesz az elkészült lap.

Mivel a lejátszott meccsek, illetve a kraftolás miatt a felhalmozott készlet mennyisége folyamatosan nő, ezért a Hearthstone játékidejének tetemes részét a lapok menedzselése teszi ki. A saját pakli összeállítása már a Magic-adaptációkban is rendkívül élvezetes és szinte kötelező feladat volt, és ez itt sincs másként. Szerencsére nincs szükség a lapok mélyreható ismeretére az ideális csomag összeállításához, a játék kielemzi a rendelkezésre álló kártyákat, és tippeket ad arra vonatkozóan, hogy mit is érdemes magunkkal vinni a csatatérre. Aki viszont nem bír magával, az tárcája mélyére is nyúlhat, és valós pénzért vásárolhat öt

lapot tartalmazó csomagokat. Csakhogy ezekbe nem lehet belelátni, vagyis mint az életben, itt is a véletlenszerűség elve érvényesül, egy kivétellel: egy ritka lap mindegyikben van, és akkor sincs baj, ha egy, már birtokolt példányt sikerül kicsomagolni, hiszen ez esetben arany fokozatúvá válik az adott kártya. A csomagok ráadásul másképp is használhatók: az úgynevezett „Forge-meccsekben" csak és kizárólag úgy lehet részt venni, ha előtte beáldozásra kerül bizonyos mennyiségű, bontatlan (!) utánpótlás.

ELŐ A KARDOT!

A vásárlás, a pakli összeállítása tehát nem teljesen szokványos, maga a játékmenet viszont sok meglepetést nem tartogat, sőt, első látásra jóval egyszerűbb, mint mondjuk a Magic. Az itteni lapok általában csak három paraméterrel rendelkeznek: életerővel, sebzési értékkel, valamint manaköltséggel. Előbbi kettőt talán nem kell elmagyarázni, az utóbbi pedig a megidézés összege. Csakhogy a mana minden egyes kör elején feltöltődik, sőt,

folyamatosan nő: az elsőben még csak egy kocka, a másodikban kettő, a harmadikban már három érhető el, és így tovább. A halmozás lehetőségének eltörlése mellett a Magichez képest változást jelent az is, hogy nemcsak lényekkel, de közvetlenül is meg lehet támadni az ellenfelet, így a Hearthstone-ban biztos nem lesznek olyan szituációk, ahol percekig kell a védőkkel hadakozni, mire meg lehet suhintani az asztal túlfelén ülőt. Ennek köszönhetően a meccsek is kifejezetten rövidek, hosszuk átlagosan 10-15 perc közé tehető, így mindenképp ez lesz a stílus legpörgősebb képviselője. De a legjobb is? Ezt csak az idő, és a Blizzard tudja: hibázni, fejlesztéseket elbaltázni azért elég ritkán szoktak.

GRID 2

[ÍRTA MO]

A Codemastersnek nem kell tanácsért a szomszédba kopogtatnia, ha autóversenyzős játék fejlesztéséről van szó, a stúdió portfóliója igencsak meggyőző e tekintetben. A GRID 2-be pedig úgy tűnik, beleadtak mindent, így vélhetőleg ez lesz a kiadó új koronaékszere.

A nnak idején a Race Driver: GRID arcade jellegű játékélményével és realisztikus vezetési modelljével sokak kedvencévé vált, mégis öt esztendőt kellett várni a folytatásra. Most azonban elérkezett az idő, hogy a rajtvonalnál feltűnjön a GRID 2, mely az előző rész jellegzetes erősségeinek ismételt felvonultatása mellett izgalmas újdonságokat is ígér.

A CSÚCSRA TÖRVE

A széria első része tulajdonképpen a vegytiszta versenyzésről szólt: semmi sallang, csak a rajt-cél vonalak közti száguldás. A GRID 2 ezzel a „hagyománnyal" szakítva történetorientált autókázással igyekszik a monitorok elé szegezni a játékosokat. Megijedni azért nem kell, hiszen nem brazil szappanoperák drámai fordulataival bír a cselekmény, inkább csak amolyan kerettörténetként szolgál, ami még bőven megfér a fékcsikorgás és égett gumiszag mellett. A sztori szerint kezdő, ám roppant tehetséges pilótaként kerülünk be az autóversenyzés világába, támogatónk pedig egy virtuális Bernie Ecclestone-klón, a milliárdos Patrick Callahan lesz, aki azért karol fel bennünket, hogy népszerűsítsük a World Series of Racing nevű vadonatúj autóverseny-sorozatát, minél több rajongót szerezve ezzel az eseménynek. A világ különböző pontjain kell helytállnunk utcai drift-versenyeken, körpályás zúzásokon, vagy éppen a kieséses rendszerben zajló küzdelmeken, miközben győzelmeinkkel egyre nagyobb hírnevet és befolyásos szponzorokat szerezhetünk magunknak és klubunknak egyaránt.

Elsőként Amerikában kell bizonyítanunk, majd Európa meghódítása, végül pedig Ázsia bevétele következik, így Chicago éjszakai sötétségbe burkolózó belvárosa mellett Barcelona napsütötte utcái, Abu-Dzabi, és egy speciális Red Bull versenypálya is helyszínül szolgál majd a versenyzéshez. Ismeretlen pilótához „méltóan" főhadiszállásunk kezdetben egy vacak, por- és rozsdalepte garázs lesz, de természetesen, ahogy nő a rajongótáborunk, úgy jutunk majd egyre jobb és jobb műhelyekhez. A hírnév megszerzése viszont kemény dióknak ígérkezik, népszerűségünk ugyanis nemcsak attól függ, hogy megnyerünk-e egy adott futamot vagy sem, hanem temérdek teljesítendő cél befolyásolja, így egy karcolás nélkül megúszott verseny, vagy egy nagy riválisunk magunk mögé utasítása ugyancsak növelheti a minket övező tiszteletet. A szponzorációs rendszer is erre épül, ugyanis presztízsünk mértékét kizárólag a rajongóink száma határozza meg. Minél többen követik figyelemmel futamainkat, annál könnyebben nyílik meg a támogatók pénztárcája, így szép lassan egyre több elkölteni való dollár üti a markunkat a játék folyamán.

Autós játékhoz képaláírást írni legalább annyira hálás feladat, mint bármilyen sportjátékhoz, hiszen a képeken csak egy dolog van: autó

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
autóversenyzés

MEGJELENÉS
2013. 05. 31.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

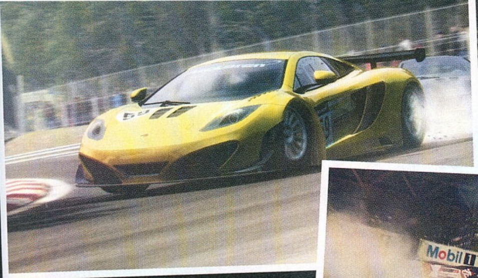
Race Driver: GRID
2008 (CODEMASTERS)

Shift 2: Unleashed
2011 (EA)

KIHÍVÁS MINDENEK FELETT

Persze a GRID 2 leghangsúlyosabb része a versenyzés, amely szintén alapos nagyszervizen esett át. A fejlesztők célja az volt, hogy egy bárki által könnyen elsajátítható, ám mégis realisztikus vezetési élményt alkossanak meg a játékhoz, valahol a szórakoztató arcade és a precíz szimulátor határvonalán mozogva. Ennek érdekében minden eddigi tapasztalatukat latba vetették, rengeteget tanulmányozták a különböző autók viselkedését, hosszasan egyeztettek a gyártókkal, és pilótákkal teszteltették a végeredményt, mígnem végül megszületett a TrueFeel Handling névre keresztelt vezetési modell.

A GRID2-ben nem találkozhatunk nehézségi szintekkel, sőt, semmiféle segítséget nem tudunk bekapcsolni, így nincs se driver assist, se traction control. Mielőtt bárki kétségbeesne, egy könnyen megszokható, ám mégis élvezetes és kihívásokkal teli rendszerről



Nem fogjátok elhinni, a fenti képen mit láthattok: aszfaltot, valamint autókat, amint épp versenyeznek! Ki gondolta volna, hogy ez itt megtörténhet?!

van szó, amely ráadásul az új Driver Abillity Systemnek köszönhetően a teljesítményünktől függően lövi be a virtuális ellenfelek képességeit, majd fejlődésünknek megfelelően dinamikusan változtatja azt. Így csak magunkat okolhatjuk majd, ha nem tudunk a dobogó legfelső fokára érni valamilyen futamon.

A folyamatos kihívást a vadonatúj Liveroutes System is garantálja, melynek lényege, hogy a játék valós időben változtathatja meg az alattunk futó aszfaltcsík irányát. Például egy körverseny során, ahol sikeresen bevettünk egy balkanyart, nem biztos, hogy mire legközelebb odaérünk, akkor is ugyanabba az irányba kell tekerni

Nem tudni az okát, miért kellett ennyi évet várni a GRID folytatására, de szerencsére már csak pár hetet kell kibírnunk!

a kormányt. Ez a rendszer kiszámíthatatlanabbá teszi a futamokat, és nincs többé olyan, hogy valaki rutinból vezet le egy pályát. Persze az előző részben a műfajban elsőként felbukkanó idővisszatekerős flashback funkció is visszatér újragondolt formában, így lehet majd korrigálni, ha elrontunk egy fontos kanyart, netán a verseny kritikus szakaszában hibázunk.

REPED A KASZTNI, SEMMI GÁZ

A törésmodell ezentúl már nem csak a kasztni deformációra épül, a fejlesztők ugyanis rájöttek, hogy nem minden autó készül ugyanabból az anyagból, emiatt másként is sérülnek. Reped, törik, szakad, és látványosan porrá zúzódik alattunk a járgány, ha nem vigyázunk, ráadásul ezek nem csupán esztétikai jellegű horpadások lesznek, hanem az autók teljesítményét is jelentősen befolyásolják. A durva törésmodell azonban opcionálisan választható, ami nagy könnyebbséget jelent a kezdők számára. A borulásokról és ütközések látványosságáról egyébként a felturbózott EGO motor gondoskodik, ami ugyan már nem mai darab, de még mindig igen korrekt grafika megjelenítésére képes, ez pedig a már megjelent gyönyörű játékmenet-videókon és képeken is látszik.

Talán éppen ezért is sajnálatos, hogy a belső nézetes kamera kimaradt a GRID 2-ből, pedig ez a funkció az első epizód igen jól eltalált eleme volt kiváló animációjával és a hatásos kamerakezelésével. A Codemasters azzal indokolta lépését, hogy a játékosok mindössze öt százaléka használta ezt a nézetet játék közben, ráadásul a konzolos változatok esetében korlátozott a kihasználható hardverek teljesítménye, így inkább

Kisütött a nap, végre itt a jó idő, de ezek a sofőrök csak nem bírnak magukkal, és még mindig az újabb és újabb kilométereket falják

grafikai polírozásra fordították az így felszabadult erőforrásokat. Csöndben jegyezzük meg, hogy ettől még a PC-s verzióban megtarthatták volna a pilótafülke-nézetet, de erről már nem szól a fáma…

LUXUS, KICSIBEN

Az autófelhozatal láttán azonban sokan bizonyára gyorsan szemet hunynak a „nézetkülönbségek" felett, még annak ellenére is, hogy a méregdrága licencek (és jogi okok) miatt a Porsche, a Ferrari és a Lamborghini gépei kimaradtak a szórásból. Helyettük az elmúlt negyven év legjobb négykerekűivel száguldhatunk, kezdésnek rögvest olyan klaszszikus járművekkel, mint az 1970-es Mach 1 Mustang vagy a BMW E30 M3. A karriermódban és az időben előrehaladva pedig egészen olyan szuper verdákig juthatunk, mint a McLaren MP4-12C vagy éppen a Koenigsegg Agrea R. A hab a benzingőzös tortán, hogy egy igen mélyreható tuningrendszer segítségével az autókat olyanná varázsolhatjuk, amilyenre csak szeretnénk, a lényeg, hogy mi legyünk a legerősebbek az aszfalton.

A karriermód tehát egészen ígéretesnek tűnik, a multiplayerrel kapcsolatban azonban egyelőre nem sok információ szivárgott ki. A RaceNet-integráció már biztos, de az egyszemélyes és a multis játékot teljesen külön kezelik. Utóbbi kvázi egy második, online karriermód lesz, eltérő fejlődési rendszerrel (még a szólóban megnyitott autókat és pályákat sem érhetjük el benne, és vice versa), és speciális játékmódokkal (a roncsderbi újbóli feltűnéséért erősen szorítunk). Most már csak annyi kell, hogy a Codemasters valóban beváltsa jól hangzó ígéreteit, mert ebben az esetben a GRID 2 az év egyik nagy durranása lehet.

AZ ÚJ JÉGKORSZAK

LOST PLANET 3

[ÍRTA JOHNBART] **Úgy tűnik, a Capcom tanult a Lost Planet 2 hibáiból, a széria új része ugyanis ismét a kidolgozott szólómódra helyezi a hangsúlyt - a szabad játékmenet, a repkedő mínuszok, és a csipetnyi horror alkotta jégkása pedig egész szórakoztatónak tűnik.**

Visszatérő vendég kacsint rátok eme oldalakon, Miguel ugyanis egyszer már összeszedett minden infót, amit a Lost Planet harmadik részéről tavaly tudni lehetett. Ha emlékeztek rá, előző bemutatónk négy dolgot emelt ki: az ismét hangsúlyos szólómódot, a sandbox-alapú játékmenetet, a parásnak ígért horrorelemeket, és végül, hogy mindezt a Legendary: The Boxot és a Turning Point: Fall of Libertyt jegyző Spark Unlimited öntené fogyasztható formába. Noha a csapat előélete tükrében a fentieket erős szkepticizmussal fogadtuk, a tavaszi olvadással több olyan bizonyíték is előbukkant a jégpáncél alól, melyek alapján mégis reménykedhetünk, hogy a Lost Planet 2-vel szemben az új etapnak csak a miliője lesz fagyos, fogadtatása már kevésbé...

ÉDEN FAGYPONT ALATT

Mint ismeretes, az LP3 néhány évtizeddel az első rész előtt játszódik, az E.D.N. III-on így még javában zajlik a jégkorszak, a planéta arculatát pedig a hóviharok, a fagypont alatti hőmérséklet és a jégbe fagyott tetemek határozzák meg. Itt vegetálnak a Neo-Venus Construction (NEVEC) telepesei, akik a bolygó őslakos, vérszomjas és túlméretes ízeltlábúiból, az akridokból kinyerhető termálenergiára pályáznak, a létyóval ugyanis tisztes profit mellett oldhatnák meg a Földön elhúzódó energiaválságot.

Ugyanez (azaz a sok-sok zöldhasú) hajtja hősünket, az egyszerű melós Jim Peytont is, aki bányászként érkezik a telepre, egy rövid, de annál izgalmasabb zuhanást követően azonban hamar a kolónia új mindenesévé válik. Bányászat, a fejesek és a cimborák által kiadott feladatok teljesítése, no meg az akridok levadászása tölti ki mindennapjait, mígnem egy véletlen baleset után kiderül, hogy a sajátja mellett egy másik emberi kolóniát is rejteget a jégpáncél, akiket a NEVEC gonosz üzelmei fenyegetnek - mondanom sem kell, hogy így válaszút elé kerülünk: kenyéradóink vagy az elnyomott emberek mellett kell jeget és lándzsát törnünk.

SZABAD HÓGOLYÓZÁS

Ezúttal tehát egy mezei bányásszal akciózunk szuperkatona helyett, de a Red Faction után a fentiekre csak a „volt már" reakciót

Az új fejlesztőcsapat a kameranézetet is lecserélte. Mind ez, mind a játékmenet a Dead Space-sorozatot idézi, és erről egyelőre még elég nehéz eldönteni, hogy pozitívum-e, különösen a Spark Unlimited előéletét ismerve. De azért adjunk a srácoknak egy esélyt.

tudom sárgával hóba rajzolni, nézzük hát inkább, hogy miként is válik Jim az E.D.N. III héroszává. A koncepció leginkább a STALKER megoldásaira emlékeztet, így az oktatóküldetés letudása és főhadiszállásunk elérése után a játék elengedi kezünket, az E.D.N. III hőfödte tájai ugyanis egy szabadon bejárható, ámde több pályából álló, fokozatosan megnyíló világ formájában térnek vissza. Az új területek magától értetődően a főszálon végzett hólapátolás után nyílnak meg, és noha mindegyik jégben-vérben bővelkedik, elvileg kellően változatosak lesznek: fagyos medencék, viharos völgyek és sötét barlangok váltják egymást.

Utóbbiaknál elvileg a fényhiányra is ráját-szik majd a program, enyhe horrorízt adva az ott tanyázó akrid bestiáknak; a közzétett videókon mondjuk ez nem ment túl az olcsó ijesztgetésen, de talán nem is baj – valahogy nem tudom horrorjátékként elképzelni a Lost Planetet. Az ígéretek szerint minden pályán több mellékküldetés, illetve főszálas megbízatás bújik meg a hó alatt, a már felfedezett területek között pedig gyorsutazással is kiválthatjuk a fárasztó cammogást.

ROVARIRTÓ ARZENÁL

Kalandjaink között főhadiszállásunkon melegedhetünk, a forró tea mellett pedig az ellátmányt és fegyverzetünket is itt szerezhetjük be (bár pár speckósabb flinta és kiegészítő a mellékküldetések során is zsákunkba kerülhet). A gyilokszerszámok terén érdekességekre ne számítsunk, a rendelkezésre álló fegyverek az eddig látottak alapján a szokásos pisztoly-sörétes-karabély-kéziágyú körből kerülnek ki, a fegyvertuning pedig szintén igen visszafogott lesz – elvileg minden fegyver egyetlen fejlesztést (pl. megnövelt tárkapacitást) és pár eltérő lőszertípust kap majd. A vásárlást az előző részekből ismert termálenergiával finanszírozhatjuk, amely az új részben csak a valuta szerepét tölti be – ez az első epizód tükrében talán furcsa lehet, bár maga a döntés érthető, elvégre a sandbox-játékmenetnek eléggé alávágna, ha állandóan akridokat kéne aprítani, hogy elkerüljük a fagyhalált.

Lényegesen több kreativitásról árulkodik viszont lépegetőnk, az előző részekhez hasonlóan ugyanis most sem maradunk mechák nélkül. Bár a korábbi etapok VS-eihez képest az FPS-módban irányítható bányászrobot lényegesen primitívebb, és inkább csak a közelharcban jeleskedik (mivel főleg markolókarokat és fúrófejeket rakhatunk rá), mégis elválaszthatatlan társunk lesz a játék során, egyrészt mert a nagyobb akridokat csak velük nyomhatjuk le, másrészt pedig mert a rajtuk lévő radar okán minél messzebb császkálunk el tőle, annál kevesebb infót látunk a HUD-unkon. A vas természetesen szintén fejleszthető lesz – apró poén, hogy a karbantartást az első rész főhősének itt még pelyhedző állú apukája végzi, ami főleg a rajongóknak mondhat sokat.

VÁLTOZÓ IDŐKÉP

Technikai fronton talán a legfontosabb változás, hogy az MT Framework motort az Unreal Engine 3 váltja, ami igazából érthető (a Spark korábbi játékait is az Epic erőműve hajtotta), bár csodákat nem kell várni tőle (főleg a csapat korábbi teljesítményének tükrében). Mindenesetre a videók alapján tény: a motor teszi a dolgát, a képi világ (az egysíkú havas tájak dacára) elfogadható, a gyalogos TPS-mód pedig erősen a Gears of Warban látottakra hajaz (beleértve a minimalista HUD-ot is).

A holografikus, 3D-ben kivetített küldetésnapló nagy ötlet, az átvezetők (a sorozathoz hűen) izgalmasak és jól megkomponáltak, itt-ott egyszerűbb logikai feladatokat is kapunk (pl. egy fúrógép megjavítását), a harc ismerősnek, ámde élvezetesnek tűnik – igazából csak a QTE-ken húztam a számat, de lássuk be, ezek ma már gyakori vendégek minden nagyobb játékban. A helyzet persze nem tökéletes, a demózott build ugyanis nem volt mentes pár Spark-gyermekbetegségtől, úgymint a semmiből elénk teleportáló ellenfelek és a darabos mozgásanimációk – remélem, ezeket majd javítják a startig.

Noha mindenáron el akartam kerülni, hogy a bemutatót ugyanazon fagyos konklúzióval zárjam, mint tavaly Miguel tette, mégsem tehetek másként, a Lost Planet 3 ugyanis a frissen kiolvasztott infók tükrében is csak egy jó, de teljesen átlagos akciójátéknak tűnik. A sandboxos kampány kellemes újítás (de csak a sorozat életében nagy hír), a játékmenet és a technikai megvalósítás elfogadhatónak tűnik, a multiról pedig még semmit nem tudni. A játék sikere így igazából azon múlik, hogy képes lesz-e a Spark Unlimited összekapni magát, és végre egy jól összerakott címet letenni az asztalra. A lehetőség adott, remélem élnek is vele – így mind a saját magukon, mind a sorozaton ejtett csorbát kiköszörülhetik.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Spark Unlimited

MŰFAJ
TPS

MEGJELENÉS
2013. 05. 08.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
90%

STÍLUSMINTA

Lost Planet
2006 (CAPCOM)

Dead Space 3
2013 (EA)

A második részre a bolygó szinte teljesen kiolvadt, de a Lost Planet 3 mégis visszamerészkedik a fagypont alá

RESIDENT EVIL™ REVELATIONS

[ÍRTA CHOCHO] **A Resident Evil: Revelations feljavított változata régimódi túlélőhorror játékmenetet ígér, 3DS után végre PC-n, X360-on, PS3-on, Vitán és Wii U-n is, felújított grafikával és egy külön játékkal felérő Raid móddal. Van kérdés?**

A Resident Evil: Revelations igazi kuriózum, hisz 3DS-ről eddig nem sok játékot írtak át más gépekre, sőt, ha megfeszülök, se jut eszembe egy olyan alkotás sem, ami a Nintendo 3D-s kézi konzoljáról származik, és PC-n is lehet játszani vele. Ritka madár röppent tehát a kertünkbe, ami ráadásul a marokgép egyik legfontosabb címe volt tavaly, hisz gyakorlatilag egyedüli third party fejlesztésként villantotta meg a 3DS hardverének oroszlánkörmeit. A játék ráadásul nemcsak szépnek számított a maga platformján, de a franchise legújabb részeihez képest kifejezetten hű is maradt az első Resident Evil epizódokhoz.

A Revelationsben nem lehet gyorsan, erőszakosan haladni, a meggondolatlan akció szinte azonnali elhalálozást (vagy mutálódást) von maga után. Éppen ezért, bár a PC-re és asztali konzolokra szánt változat nyilván nem lesz olyan szép vagy modern, mint a pár oldallal arrébb tesztelt Resident Evil 6 port, a sorozat klasszikus részeiért rajongó, idősebb olvasók jobban teszik, ha a zombikat pörgőrúgással leterítő Leon láttán vesznek egy mély levegőt, és ahelyett, hogy kihajítanák gépüket az ablakon, kivárják a Revelations késő tavaszi megjelenését.

TAVASZI SZÉL ZOMBIT ÁRASZT, MÉG A TENGER MÉLYÉN IS

A Revelations tehát nem új játék, hanem egy 2012-es 3DS-exkluzív RE-felvonás, ami a kánon szerint a negyedik és az ötödik rész között játszódik.

ADATOK

KIADÓ **Capcom**
FEJLESZTŐ **Capcom**
MŰFAJ **horror TPS**
MEGJELENÉS **2013. 05. 24.**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT **98%**

STÍLUSMINTA

Resident Evil 3 1999 (CAPCOM)
Resident Evil 5 2009 (CAPCOM)

Új generációs Resident Evilről lévén szó nincs többé Umbrella Corporation, és zombikról sem beszélhetünk. Helyüket az esernyős cég állástalan tudósainak munkát ajánló bioterroristák, és az általuk bevetett, mutációkat okozó, a teljes ABC-t felölelő vírusok vették át. Közülük is kitűnik egy szélsőséges csoport, az Il Veltro, mely néhány évvel korábban emberevő szörnyek százait engedte szabadon a kedvelt (és fiktív) nyaralóvárosban, Terragrigiában.

Bár akkor a teljes üdülőövezetet megsemmisítették a bioterrorista-elhárítással foglalkozó BSAA ügynökei, a Veltro újra felbukkant, a nyomok kifürkészésére pedig Chris Redfieldet és Jessica Sherawatot küldte ki az ügynökség, egy rádiócsendben hánykolódó óceánjáróra, a Zenobia Királynőre. Csakhogy a hősöknek nyoma vész, mozgósítják hát Jill Valentine-t és Parker Lucianit, hogy a viharos tengeren vesztegelő hajón találják meg az elveszett ügynököket. Gondolom, azt már mondanom sem kell, hogy a Zenobia hemzseg a különféle (egyébként elég nevetségesen kinéző) mutánsoktól, sőt, még a Veltro tagjai is a fedélzeten bujkálnak.

A Revelations játékmenete közel áll a klasszikus túlélőhorrorokhoz, azaz lőszerből nincs valami sok, a szereplők kevés sérülést viselnek el, a szörnyek mindig túlerőben vannak, és néha, bár szégyen, de hasznos, hogy el tudunk futni előlük. A receptet tovább bolondítja pár akciódúsabb visszaemlékezés, vagy egy halhatatlan lény, ami végigüldöz bennünket a fedélzeten, ezek az elemek viszont segítenek magasan tartani az adrenalinszintünket, arról már nem is beszélve, hogy a környezet is sokkal félelmetesebb, mint a Resident Evil 4 óta bármelyik részben. Zenobia egy óriási luxushajó, tele sötét, fémes folyosókkal, drága kabinokkal, kaszinókkal, antik

Nagyon úgy fest, hogy ennél a szerencsétlennél nem úgy működött a fogyasztószer, ahogy ő szerette volna

Itt pedig láthatóan a manikűrös reszelt valamit nagyon csúnyán félre

bútorokkal. Olyan érzés bolyongani rajta, mint az első rész kastélyában – ha a kedves olvasók között akad, aki játszott a legendás, műfajteremtő RE-vel, tudja, hogy ennél nagyobb bók a világon nincs. Ráadásul, ha végigjátszottuk a sztorit, kapunk egy 3DS-en nem elérhető, extrém nehéz Infernal fokozatot, mely az egérnek és billentyűzetnek (vagy a kontrollernek) hála nem fogja az őrületbe kergetni a játékosokat.

A Revelations hatalmasat lépett előre a horror használata felé (vagy vissza a régi epizódokhoz, ha így nézzük), és ez a varázs még akkor sem törik meg, ha sikerül kooperatív módban is végigjátszani a sztorit

RAID REDEMPTION, AVAGY A LEGJOBB JÁTÉKMÓD A CSOMAGBAN

A Reveleations legvonzóbb játékmódja azonban nem az Infernal, hanem a kibővített Raid, mely átvezető animációk nélkül, arcade fokozatba kapcsolva egy rakás szörnyet zúdít a játékos nyakába. A Raidben nemcsak Jill, Chris vagy Parker játszható, de tíz további karakter is: Landsdale, Vester és O'Brian mind táncba vihető, sőt, a HD-kiadás HUNK-ot és Rachelt is elérhetővé teszi. Minden szereplő két különleges tulajdonsággal bír, Chris például kétszeres sebességgel tölti újra a shotgunt és a mesterlövész-fegyvert. A Raid alatt a játék még némi RPG-beütést is kap: 1-től 50-ig terjedő karakter- és fegyverszintskálán lépdelve verekedhetjük át magunkat a huszonegy pályán. Minél magasabb szinten állunk, annál több sebzést viselünk el, és a szintünknek megfelelő fegyvereket is használatba vehetjük, melyek maximum tíz, véletlenszerűen kiosztott fejlesztési foglalattal rendelkezhetnek.

A Revelations mind a mai napig a 3DS egyik legjobb játéka, ezért csak és kizárólag lelkesedve lehet várni rá

Ennek megfelelően pakolhatunk kiegészítőket a flintákra, melyek között találunk puskákat, géppisztolyokat, de még rakétavetőt is. Mivel a pályák tele vannak rejtett, opcionálisan feltérképezhető szobákkal, a lassabb, megfontolt tempó gyorsabb fejlődést eredményezhet. Olyan az egész, mint egy régimódi szerepjáték, vagy ha úgy tetszik, dungeon crawler, csak épp a harc valós időben zajlik, és egy kevés humort is csempésztek a Raidbe, nehogy túl komor legyen az állandó darálás. Ellenfeleink olykor icipicire összemennek, hogy a szokásosnál is sebesebben rontsanak ránk, máskor viszont gigantikusra nőnek, s bár ilyenkor elég egy ütés, hogy a másvilágra kerüljünk, mozgásuk testtömegükkel egyenes arányban válik lomhává. Miután pedig végigjátszottuk a húsz alappályát, jöhet a huszonegyedik, a Ghost Ship, ami egyedi zenével, még erősebb, a 3DS-változatban sosem látott ellenfelekkel, kőkemény kihívással várja a Raiden edzett játékosokat. Mi több, a Raid egy barátunkkal, kooperatív módban is játszható! Ez a Nintendo konzolján még nehézkes volt, pláne idehaza, ahol kevés 3DS talált gazdára, PC-n, XBLA-n és PSN-en azonban nem lesz gond a haverok levadászása.

RÉSZLETBEN GAZDAG, DE MESSZE NEM TÖKÉLETES

A Revelations 3DS-en nagyon szép játéknak számított (gyakorlatilag egyedülíként volt alkalmas a gép tudásának bemutatására), a HD-kiadás pedig magasabb felbontású textúrákat, részletesebb karaktermodelleket és finomított animációkat kap. Ennek köszönhetően még úgy is jól néz ki, hogy azért láthatóan egy kézi platformra fejlesztették a motort, illetve, hogy a 3D-s hatásnak búcsút kell intenünk. Noha a Revelations teljes árú játéknak nem lesz valami látványos, azért tegyük hozzá, hogy csak a normál nehézségi szintű kampány 12 óra hosszú, és mivel egy sor gyűjthető extra van a programban, na meg az Infernal is izgathatja az RE-megszállott játékosok fantáziáját, nem is beszélve a Raidről, kijelenthető, hogy egy roppant tartalmas programot kapunk, ami még az egyéves késés ellenére is megéri az árát.

Érdekes egyébként, hogy a Capcom nem sokkal a vegyes kritikákat gyűjtő hatodik rész után jelenteti meg a portokat. Csak nem így kérnek bocsánatot a hosszú ideig készülő program miatt? Akárhogy is, május 24-én végre boltokba kerül a Revelations HD, mi pedig bízunk benne, hogy a Resident Evil 7-re észhez tér a Capcom, és olyan folytatást dob piacra, amit nem kell tíz órán át nyúzni, hogy végre élvezetes legyen.

A női karakterek ábrázolása még mindig elég „furcsa" egyes fejlesztőknél: utoljára az első Tomb Raider epizódokban volt valakinek ekkora dekoltázsa...

The Elder Scrolls ONLINE

Megkísérli a lehetetlent a Bethesda, és az online csatatérre tereli legsikeresebb sorozatát. Végre kipróbálhatóvá vált az Elder Scrolls Online, így már élesben is bizonyíthatott az év egyik legjobban várt játéka.

Megvan az előnye annak, ha ellopják az ember lelkét: nem kell többé a számlák miatt aggódnia, és a halál sem jelent végleges állapotot, csupán egy kis törést az élet vonalában. Olyan kiskapu ez, amit ügyesen ki tud használni az, aki az örökkévalóság után ácsingózik, vagy meg szeretné indokolni a feltámadás intézményét a maga kis fantáziavilágán belül. És ha ez a valaki az a Bethesda, „aki" már két évtized óta tökéletesíti a szerepjátékok formuláját, nos, akkor aztán tényleg érdemes odafigyelni.

A RÉMURALOM

Ezer évvel járunk a Skyrim eseményei előtt, de Tamrielben nyoma sincs békének és nyugalomnak. A második éra (2E 583) az Interregnum ideje volt, azé a koré, ahol a politikai instabilitást kihasználta ember, démon és daedra herceg is. A sokszor emlegetett Molag Bal ekkoriban próbálta Tamrielt áthúzni a Coldharbour-létsíkba, az egész világban szétszórva a terv kivitelezéséhez szükséges eszközöket, a „Fekete Horgonyokat". De nemcsak ő kavarta a bajt, hanem a Cyrodiilt régensként irányító császárnő, Clivia Tharn is, aki a Férgek Királyával szövetkezve gondoskodott arról, hogy a birodalom egy harcosának se legyen nyugalma, feltámasztva mindenkit, aki csak a frontvonalon vesztette életét. És itt csöppensz bele az eseményekbe te, a játékos – hogy kinek az oldalán, és milyen céllal, nos, az már teljes egészében rajtad múlik!

Nemcsak a kor, de az Elder Scrolls Online is viharos előtörténetet tudhat magáénak, hiszen egy olyan stúdió készíti (Zenimax Online), amely csak pár éve létezik, és ez az első játéka. Ráadásul egy olyan sorozatot kell egy teljesen új játékstílusba átköltöztetni, ahová még csak be se tette a lábát, sőt, régebben talán álmodni se mert volna róla. A hatodik éve készülő MMORPG ugyanis azt a feladatot tűzte ki céljául, hogy egy komplett, milliók által imádott élményt ültessen át egy olyan Cryodiilba, ahol nem egy, hanem több millió hős bóklászik nap mint nap, megpróbálva boldogulni ebben a végtelenül kaotikus világban.

ONLINE HIBRID

Ez ugyanis nem az a Tamriel, amit megismerhettünk. A több tucat tartományt nem egy birodalom fogja össze, hanem három nagyobb érdekcsoport. Nyugat a Daggerfall Szövetség alá tartozik, délen az Aldmeri Domíniumé a hatalom, míg keletet az Ebonheart Paktum kebelezte be. Ezek a hagyományos MMO-kezdőterületnek felelnek meg: a karakterkreálást követően kell dönteni arról, kit is szándékozik képviselni a játékos. A választás végleges, de nem egyszeri: az ötvenedik, maximális szintet, na meg egy egyelőre titokzatos sztoricsavart követően át lehet nyergelni egy másik szövetség területére, sokkal szívósabb ellenfelekkel, grandiózusabb loottal élve át ismét a TESO történetét. Ez mindenképp ízig-vérig Elder Scrolls családtag, ahol a sztoriszálak és a küldetések dominálnak, szemben a stílus gyakorlatilag összes többi tagjával, leszámítva talán a Star Wars: The Old Republicot.

Félreértés ne essék, ez természetesen egy online játék, MMO-nak például jóval kompetensebb, mint ami a Star Warsnak jutott. Elég csak a

A látottak alapján nem a The Elder Scrolls Online fogja megreformálni a stílust, de minden szempontból ígéretesnek néz ki!

Az ellenfelek külleme sokat változott a korábbi Elder Scrolls játékokhoz képest, de azért lesznek az eredeti formájukat megtartó szörnyek

A bejárható terület mérete és változatossága szinte páratlan. Ezen a téren talán csak a World of Warcraft veheti fel a versenyt a TESO-val.

bejárható területet nézni: minden idők egyik legnagyobb videojáték-kontinense, Tamriel szinte teljes egészében jelen van. A kisebb, elhanyagolható területek és tartományok sok esetben csak instance-olt formában, egy kis szelettel képviseltetik magukat, de a legismertebb provinciák (Skyrim, Morrowind, Cyrodiil) szinte ugyanolyan kidolgozottsággal, ugyanolyan mérettel vannak jelen, mint a korábbi Elder Scrolls epizódokban.

KELL EGY HŐS

A klasszikus ismertetőjegyek sora viszont ezzel még nem ért véget, sőt, a TESO rögtön egy ismerős elemmel indít, a karakter létrehozásánál ugyanis kasztot is kell választani. Lehetőségből három akad – Dragonknight, Sorcerer, Templar –, de ez nem jelent korlátot, csupán kijelöl egyfajta irányt. A stílus többi játékától eltérően itt ugyanis máshogy zajlik a fejlődés: gyakorlatilag bárkiből lehet bármi, így akár egy mágus is harcolhat íjjal, vagy egy harcos is eregethet tűzlabdákat. Képességfából legalább tizenöt akad; hogy mikor melyik érhető el, az függ a forgatott fegyvertől vagy a reprezentált céhtől – a harcosok szövetsége teljesen más utakat nyithat meg a mágusokhoz képest. Sajnos a tolvajok és a bérgyilkosok a startra egészen biztosan nem készülnek el, így aki ilyen típusú küldetésekre vágyik, kénytelen beérni a szabvány missziókkal.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda

FEJLESZTŐ
Zenimax Online

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2013 tél

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Age of Conan: Unchained
2008 (FUNCOM)

Star Wars: The Old Republic
2011 (EA)

Azokból persze akad bőven, és ezen a téren újdonságra nem is lehet számítani. A küldetéseket jelentéktelen NPC-k adagolják, pontosan úgy, ahogy bármelyik másik MMO-játékban. Ugyanaz, mégis más: raidek például nem lesznek, mert nem illenek bele az Elder Scrolls profiljába. Vannak helyettük négyfős dungeonök, illetve a három frakció gigantikus, PvP összecsapásai, amelyek a Dark Age of Camelothoz hasonlóan várostromban, illetve hatalmas csatákban csúcsosodnak ki.

KARDOT ELŐ!

A TESO harcrendszere a fősorozatból építkezik, így szerencsére nem láthatatlan kockadobások, egy helyben topogó hősök, a levegőt csapkodó résztvevők küzdelmét kell végigülni. Az irányítás és maga a mechanika is a korábbi epizódokat idézi: minden ütést, minden blokkolást kézzel, manuálisan kell adagolni, karddal, baltával, varázsbottal vagy épp íjjal. Az Age of Conan már megmutatta, hogy ez az akciójátékokat idéző rendszer működhet, a TESO pedig tökéletesítheti ezt. Mivel a képességek folyamatosan, a nagyobb szintlépések alkalmával nyílnak meg, ezért még sok száz óra játékidő után is lehet valami új mozdulatot tanulni. Az egyik ilyen az úgynevezett „szinergia", a képességek kombinálása. Ha például sikerül belebotlani egy nagyobb bossba, szívósabb ellenfélbe, célszerűbb összedolgozni: a harcos egy kis hordó olajat vághat a célpontjához, a mágus pedig felgyújthatja azt, sokkal nagyobbat sebezve ezáltal, mintha mindenki egyenként állna neki a csépelésnek. És a legjobb: ez, sőt, a játék egésze is használható belső nézetből, tovább erősítve az Elder Scrolls-hatást. A megcélzott megjelenési időpont és a közelgő bétateszt ellenére a TESO nem egy befejezett játékként kerül a piacra. Céhből csak kettő akad, a moralitás és a hírhedtség csak a kiadás utánra készül el, a sárkányok pedig nem fogják az egeket és a helyieket riogatni. Ezt persze már megszokhattuk a stílus többi tagjától, emiatt, na meg az Elder Scrolls-hagyaték okán félni nem kell: milliónyi és millió módon lehet bővíteni, fejleszteni a TESO-n, hogy pár éven belül az MMORPG-kategória egyik meghatározó címe legyen belőle.

Ez ugyanis minden szempontból Elder Scrolls játék, még ha ott is van az online szócska a cím után. Az évezredes múlt bemutatása a Star Wars: Old Republic esetében is kiválóan sült el, most pedig megelevenedhet több ezer olyan legenda, mítosz és könyv, amit a Morrowind, az Oblivion vagy a Skyrim során lehetett elolvasni. Feltűnhetnek a hótündék, teljes pompájukban vadászhatnak áldozataikra a dwemer gépezetek, megleshető Morrowind, mielőtt a tűzhányó áldozatául esett volna, és a még élő és kifejezetten vérszomjas Molag Ballal való találkozás sem lesz egy utolsó élmény. És olyan sokat sem kell már rá várni: ha Bal is úgy akarja, még az év vége előtt megnyitja kapuit Tamriel, hogy megakassza a szerepjátékosok életét, és a GDP-termelés törékeny egyensúlyát. Szabadidő, reszkess!

Sajnos a Skyrim legutóbbi kiegészítője csalódást keltő módon keltette életre Morrowindet, de az online epizód garantáltan kárpótolni fog ezért

Thief™

[ÍRTA WILSON] **Meglehetősen nagy volt az esély arra, hogy a 2009-ben bejelentett Thief idén már hallat magáról, és a márciusra időzített bemutató nem is tartogatott nagy meglepetéseket. Mégis van miért izgatottnak lenni, hiszen egy régi ismerős tér vissza, új köntösben, egy fiatal lelkesedésével.**

Az örökkévalóság nem jár mindenkinek. Ma már szinte senki se imádkozik Zeuszhoz, Hóruszhoz és a többi ősi istenséghez. Már nem létezik a Római Birodalom, már nem építenek piramisokat, és a spanyol armada is maximum a korallok világában számít tényezőnek. Alig maradtak királyok, fogynak a huszadik század diktátorai, és még a pestis se tudná különösebben megrengetni az emberiséget. Nem létezik már sem a Looking Glass, sem az Ion Storm stúdió, és már a modern lopakodós játékokat életre hívó Thiefre is csak azok emlékeznek, akik a kilencvenes években nőttek fel, vagy gyorsan átfutották ezt az előzetest – nehéz dolog visszatérni a síron túlról, de ha lehetetlen feladatok sikeres kivitelezéséről van szó, a Square Enix Montrealnál keresve se lehetne jobb csapatot találni!

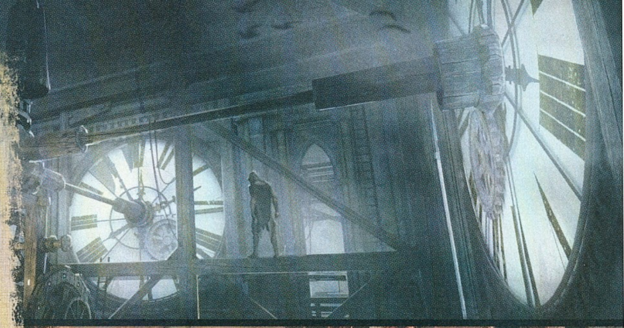
Szinte már teljesen lemondtunk a negyedik Thiefről, de a látottak alapján ismét tetőfokára hághat a lelkesedés: ez bizony jó lesz!

VESZÉLYES VIZEKEN

A túl korai bejelentés idén már szedett egy áldozatot: a 2013 legnagyobb csalódásai és legrosszabb játékai közé azonnal bekerülő Aliens: Colonial Marineshoz hasonlóan a negyedik Thiefet is abban a minutumban beharangozták, amint a jogi résszel és a licenc megszerzésével járó hercehurca véget ért, és már bizton lehetett állítani, hogy a játék készülőben van. A botrányosan rossz címválasztással megvert Thi4f-re 2009 óta várunk, és valamikor 2011-ben lehetett az utolsó időpont, mikor még bizakodhattunk a fejlesztést illetően. Aztán minden megváltozott: megjelent a Deus Ex: Human Revolution, és egyértelművé vált, hogy a Square Enix Montreal nemcsak kiváló játékok létrehozására képes, de legendás sorozatok feltámasztásán is tökéletes magabiztossággal tudnak dolgozni – a Thiefet pedig ennél jobban egyszerűen nem is lehetne jellemezni.

A feladat nehézségét kiválóan jellemzi, hogy a lopakodós játékok stílusa jelenleg a második virágkorát éli. A Splinter Cell: Black List az év egyik legjobban várt címe, a Dishonored 2011-ben egy kiváló történetet mesélt el, a Deus Ex: Human Revolution is remekül kezelte a rejtőzködés

A nem éppen kellemes emlékeket idéző Trespasserben volt utoljára ekkora szerepe a kezek ábrázolásának – szerencsére itt nem kell az egyáltalán nem működő fizika miatt aggódni.



A TÜKÖRORSZÁGON TÚL

Játékosok millióinak szíve vérzett 2000 májusának végén, mikor a Looking Glass stúdió hivatalosan is csődöt jelentett. A dráma persze érthető volt: az 1990-ben, Lexingtonban alapított LG úttörő szerepet játszott a videojáték-ipar fejlődésében. Az 1992-es Ultima Underworld volt az első olyan program, ahol a játékos fel és le is nézhetett. Az ezt követő System Shock nélkül ma nem tudnánk a BioShock Infinite csodálatos világát bebarangolni, az 1998-as Thief: The Dark Project nélkül pedig talán nem is létezne a lopakodós játékok műfaja. A Looking Glass azonban mégis folyamatos sikertelenséggel küzdött: anyagi helyzetük mindig instabil volt, a 2002-es, teljesen felejthető Jane's Attack Squadront követően pedig már nem bírták tovább szuflával, és örökre búcsút intettek a világnak. A tagok azóta szétszéledtek, de a keménymag egészen tavalyig az Irrational Gamesnél, a Ken Levine vezette BioShock-brigádnál húzta az igát.

művészetét, és amikor épp nem egy országnyi katonát mészárol le, akkor az Assassin's Creed aktuális főhőse is ügyesen el tud vegyülni a tömegben. A Thief viszont kilencéves pihenőről tér vissza, és gyakorlatilag a nulláról kell, hogy újraépítse mindazt, amit három epizóddal felépített. Ez pedig tökéletes alap egy reboothoz.

AZ ÚJ GARRETT

Meglehetősen keveset tudni Garrettről, főleg azért, mert még egyáltalán nem egyértelmű, hogy az új fejlesztőcsapat mit is tart meg a korábbi részek történetéből. A mestertolvaj annak

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix Montreal

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
40%

STÍLUSMINTA

Thief : Deadly Shadows
2004 (EIDOS)

Dishonored
2012 (BETHESDA)

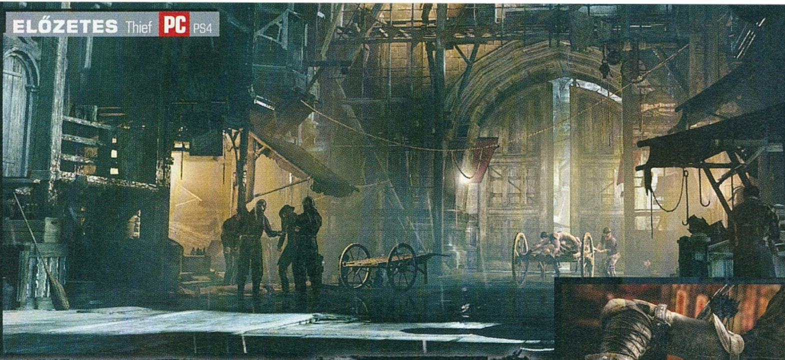
idején egy titkos társaság, a Keeperek kötelékébe tartozott, de onnan gyorsan kipenderítették, így Garrettnek már egyedül, segítő nélkül kellett boldogulnia a világban. Annyi biztos csupán, hogy a Városban, a Thief központi településén évek óta nem járt. A kései tizenkilencedik század Londonjáról mintázott, az ipari forradalom miatt komoly változásokon átesett, de magán számtalan viktoriánus stílusjegyet viselő metropolisz nem az a hely, ahová önként szívesen költözne bárki is. A régiót egy vasmarokkal uralkodó, diktátori státuszát a fegyveres erőkkel megszilárdító zsarnok vezeti, aki magát csak Bárónak hívja. Ugyan a propagandaposzterek a meggazdagodás, a boldog és kiegyensúlyozott élet igéjét hirdetik, de itt valójában szó sincs ilyesmiről: a várost a pénz és a hatalmasok uralják, és ez a környezet ezáltal tökéletes játszótér egy olyan alak számára, akit egyetlen cél motivál: hogy jó alaposan teletömje a zsebeit, kizárólag mások értékeivel.

A város rengeteg titkot, kincset, na meg veszélyt rejt. A nyomorúságban élő köznépet a pestis tizedeli, a gazdagok viszont hatalmas mulatságokon vesznek részt, bordélyházakban szórják a pénzt és a testnedveiket, számolatlanul halmozzák az értékeket. A politikai instabilitás, az általános káosz egy tolvaj számára maga a mennyország, de Garrett ettől még nincs biztonságban. Őrből rengeteg van, mindenkit árgus szemekkel figyelnek, a drága ékszerek és a felbecsülhetetlen értékű tárgyak pedig széfek és zsebek mélyén igyekeznek megbújni az enyves kezűek elől.

THIEF'S EDGE

Persze az értékek eltulajdonításának is megvan a maga évezredes művészete, és egy igazi mestertolvaj nem riad meg a zárt ajtóktól, a vaskos lakatoktól és az őrök éberségétől. Garrettet több kiegészítő segíti. Bőrrel körbetekert bunkósbotja minden veterán Thief-játékos számára ismerős lehet: ezzel az eszközzel csendben, szinte hang nélkül csapható tarkón a célpont, így kerülve el a többiek riadóztatását. Az elsődleges harci fegyver persze mégsem ez, hanem a reflexíj, amely úgy tűnik, idén minden játékba bekerül: a Crysis Prophetje és a Tomb Raider Larája is remekül elboldogult a kezelésével, így ez nem jelenthet problémát az íjat már az első rész óta használó Garrettnek sem. Nyílvesszőből ezúttal is több fajta lesz. A teljesen sima, fémnyelű példány elsősorban figyelemelterelésre, kapcsolók aktiválására, az ellenfelek kilyuggatására szolgál, de visszatérnek a speciálisabb darabok is. A füstölő változattal kisebb területeket lehet biztonságosabbá, védettebbé tenni, míg a szárazjéggel bevont fadarab a tüzek kioltásánál tesz jó szolgálatot.

Az egyik első küldetés során elcsent tárgynak a későbbiek során hatalmas szerep jut: olybá tűnik, hogy a felszín alatt sokkal titokzatosabb dolgok rejlenek, ez pedig mindig bajt jelent...



A város őrei komoly fejtörést jelentenek bizonyos területek elérésekor. Mivel a kapukat sok esetben lezárják éjszakára, ezért nem olyan könnyű közlekedni, mint mondjuk az Assassin's Creedben.

Hiába viszont az eszköztár, ez nem változtat azon a tényen, hogy Garrett tolvaj, és nem harcos. Képes ugyan megvédeni magát, de ha három vagy négy ellenféllel kell szembenéznie, szinte biztosra vehető, hogy nem fogja ép bőrrel megúszni az incidenst. A dolgot nehezíti, hogy a Thief ellenfelei rettentő okosak. Nemcsak egy előre rögzített úton járőröznek, de tisztában vannak a helyszínek felépítésével, a szobák, a termek, a folyosók elhelyezkedésével és kinézetével, sőt, riadó esetén még azt is tudják, hogy hol lehet a legjobban elrejtőzni, így elsősorban pont azokat a területeket vizsgálják át, amit Garrett is használ, ha úgy hozza a sors. A csaták ezért nem is a kardozásról vagy a távoli nyilazásról, hanem a gyors eliszkolásról szólnak. Garrett az acél helyett inkább az ökleit tartja a legtöbbre. Mozdulatai akár a legújabb Sherlock Holmes filmekbe is beleillenének: szinte mindig a lefegyverzésre, a csontok eltörésére, a káoszhelyzet megteremtésére helyezi a hangsúlyt, nem pedig a verontásra.

AZ OKOS TOLVAJ

A harcok természetesen elkerülhetők, amit a rettentő ügyes pályatervezés segít. A Deus Exhez hasonlóan itt is minden egyes teremnek több be- és kijárata van, és maguk a küldetések is különböző módokon teljesíthetők. Ezt a nyitottságot és változatosságot kiválóan kiegészíti az akrobatikus eszköztár, amely révén megmászhatók az ereszcsatornák, felfedezhetők a háztetők, kihasználhatók a szellőzők. A magaslatok elérését egyfajta vaskarom támogatja, amely a Batman: Arkham játékokhoz hasonlóan gondoskodik a gördülékeny helyváltoztatásról.

Viszont nem leszünk csupán lopakodásra kárhoztatva, egyéb képességek is segítik majd Garrettet, és ezeknek a tökéletesítését kiválóan támogatta a Thief hosszú fejlesztési ideje. Az Eidos csapata szó szerint éveket szánt arra, hogy különböző ötleteket, ezernyi prototípust próbáljon ki, megtalálva a legjobban működő és a legjobban kinéző módszereket. Ez a kísérletezés természetesen nem mindig járt sikerrel, ezer és ezer kósza gondolat végezte a szemetesben. Belegondolni is furcsa, milyen lenne a Thief, ha a fejlesztők maradnak a külső nézetnél, vagy a későbbi hibrid megoldásnál, ahol minden fedezékbe bújásnál és mászásnál átváltott volna a kamera a belső nézetből.

Mi maradt akkor? Az utóbbi, a hagyományos Thief kameraállás, Garrett szemszögének megtartása, ugyanis ez adja át legjobban a kiszolgáltatottság érzését, mikor az ember azt hiszi, minden szem őt bámulja, és hátulról, lesből akarnak rátámadni. Az évek tapasztalata, és az új, Fókusz mechanika természetesen kompenzálja a

MESTERTOLVAJOK A MÚLTBÓL: A THIEF TÖRTÉNELEM

Thief: The Dark Project

1998 rettentő izgalmas év volt: a Half-Life kiadásával megtört az a tévhit, hogy a videojátékok nem tudnak jó történetmesélők lenni, és mindezt csak erősítette a napokkal később érkező Thief is. Ekkoriban szinte elképzelhetetlen volt egy olyan termék, amely nem a gyilkolást tekintette az elsődleges feladatnak – ezzel szemben itt lopakodni, rejtőzködni kellett, és sokkal többet ért a csend és a sunnyogás, mint a kardpárbaj. A végeredményt látva nehéz elhinni, mennyire zivataros volt a fejlesztés. Az eredetileg 1997 nyarára tervezett program komolyan megsínylette a Looking Glass súlyos anyagi helyzetét, amin nem segített az sem, hogy a csapat fele az utcára került.

Thief II: The Metal Age

A nehézségek ellenére rengeteg díjat bezsebelő The Dark Project két évvel később kapta meg a folytatását. A már a kiadásakor is kifejezetten csúnyácska The Metal Age az előd történetét vitte tovább, de a játék világán sokat fejlesztett. A városban megjelentek a gőz hajtotta robotok és a kamerák, egy furcsa steampunk környezettel várva a mestertolvaj rajongóit. A kiváló mesterséges intelligencia, a remek, komor történet sikerre vitte az új játékot is. A vásárlók elkötelezettségét remekül példázza, hogy öt évvel később még egy rajongói kiegészítő is megjelent hozzá, ami egy teljesen új sztorit mesélt el egy kifejezetten hosszú és összetett kampány keretein belül.

Thief: Deadly Shadows

A Looking Glass szétesése, illetve a közelgő konzolcsere miatt a harmadik Thiefre a szokásosnál többet kellett várni. A Deadly Shadows mögött már az Ion Storm állt, amely rengeteg embert átmenekített a korábbi stúdióból (hogy aztán egy évvel később szintén csődbe menjen), ez a Thief mégis teljesen más volt, mint a többi, ami elsősorban a nézőpontváltásnak, a külső kamera használatának volt köszönhető. Legnagyobb újítása a pályákra osztott játékmenet elhagyása volt: Garrett ezúttal már egy szinte teljesen szabadon bejárható városban kereste a célpontokat. Ez volt az első, és ez idáig az utolsó Thief-epizód, ami konzolra is megjelent.

Már a Deadly Shadows területe is lenyűgöző tudott lenni, de tíz év nagy idő: a két játék között ég és föld a különbség

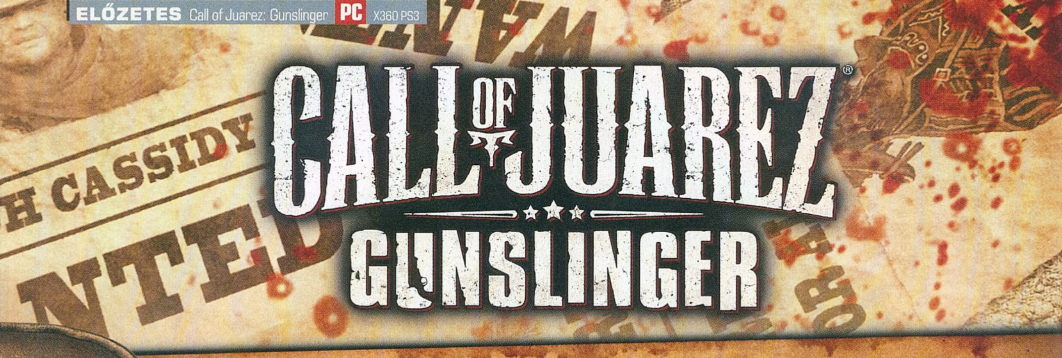
frusztráltságot. Ez egy olyan rendszer, amely a Deus Exhez hasonlóan körvonalat rajzol a megmászható vagy használható tereptárgyakra, sőt, a későbbi fejlesztésekkel még az ujjlenyomatok is láthatóvá válnak, így nem kell felesleges másodperceket pazarolni olyan fiókok, szekrények átkutatására, amelyekben nem lapul semmi érték. A fókusz egyúttal a folyamatokat is felgyorsíthatja. Ha szűk az idő, ha a lebukás veszélye fenyeget, akkor ennek segítségével rövidíthető le a zártörés ideje, ami élet-halál helyzetekben rendkívül nagy segítséget jelenthet.

Az értékek eltulajdonításánál fontosabb dolog ugyanis nincs Garrett számára. Bár a pénz már régóta nem érdekli, és inkább csak az a tudat hajtja, hogy olyan dolgokat képes ellopni, amit senki más, azért neki is élnie kell valamiből. Ezúttal is lehetőség van az elsődleges feladatokon kívül eső tárgyak ellopására, majd a küldetések végeztével azok eladására. Az ebből befolyó összegből finanszírozható a karakterfejlesztés, ami pedig nem a zálogházban vagy egy orgazdánál köt ki, az remekül mutathat a falon, Garrett „rejtekhelyén". Miért az idézőjel? Mert a mestertolvaj a város legnagyobb épületében, a hatalmas óratoronyban vert tanyát, ami már évek óta lakatlan, sőt, a helyiek szerint elátkozott, és szellemek lakják – ennél jobb helyet keresve sem találhatna az, aki ki akarja zárni a világot.

Az épületek megmászására kitalált vaskarom használata legalább olyan hasznosnak és egyszerűnek tűnik, mint a Batman: Arkham-sorozatban a batkelléké. Garrettnek ráadásul köpenye is van, pedig az a szuperhősöknél nem ajánlott!

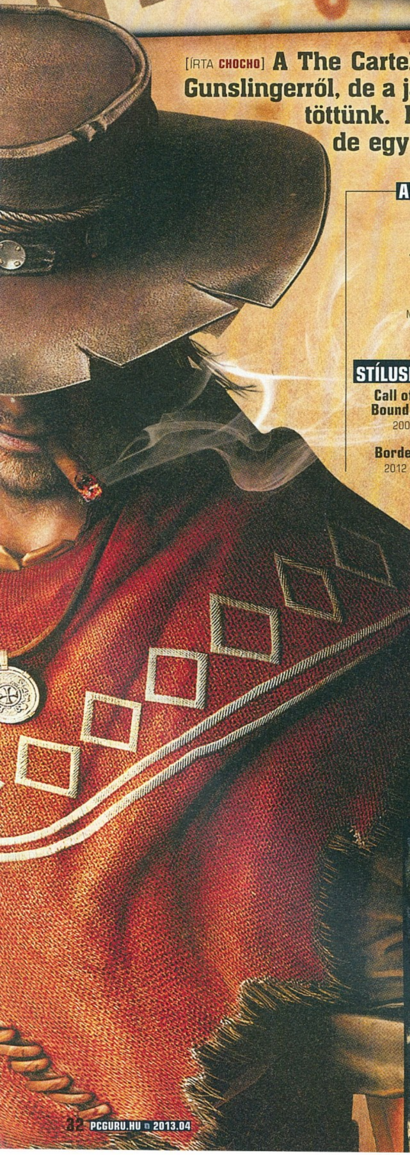
SIKERRE ÍTÉLVE?

Azt talán már a képek is egyértelművé tették, hogy a Thief nemcsak a lopakodós játékok egyik legjobban sikerült, de egyben a legszebb darabja is akar lenni. Mivel 2014 előtt egészen biztosan nem kerül a boltokba, a megcélzott platformok között pedig a PC, a PS4, valamint egy másik következő generációs konzol (kizárólag az Xbox utódja lehet) szerepel, ezért adja magát, hogy minden földi jóval teli lesz pakolva. A baj nem is feltétlenül ezzel, hanem a látványvilággal lehet: egyszerűen nem lehet nem észrevenni a hasonlóságot az ugyanebben a stílusban mozgó Dishonoreddel, ami a teljesen váratlan siker hatására sorozattá fog válni, és biztosra vehető, hogy már készül a folytatása. Persze ennek a versenynek csak és kizárólag mi, a játékosok lehetünk a nyertesei, mert így mindkét stúdió és mindkét franchise a legjobbat fogja kihozni magából. A tolvajok nem éppen arról híresek, hogy úriember módjára küzdenének, és pénzzel bármit meg lehet venni, kivéve a tudást és a hozzáértést. Szerencsére a Square Enix Montrealnak mindkettő megvan – már csak egy kis szerencse hiányzik!



Call of Juarez: Gunslinger

[ÍRTA CHOCHO] **A The Cartel után kissé félve olvastuk el az első információkat a Gunslingerről, de a játékot kipróbálva egész kellemes tapasztalatokat gyűjtöttünk. Nem valószínű, hogy instant klasszikus lesz belőle, de egy jó kis vadnyugati lövöldözésre nem mondunk nemet.**



ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Techland

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2013

STÍLUSMINTA

Call of Juarez: Bound in Blood
2009 (UBISOFT)

Borderlands 2
2012 (2K GAMES)

Míg idehaza a szűnni nem akaró havazás sokkolt bennünket, addig Londonban – szokás szerint – nedves, szürke idő fogadott. A napsütést csak ritkán élvező brit fővárost azonban a vadnyugat szelleme hatotta át, hisz itt rendezték meg a közkedvelt Call of Juarez-sorozat legújabb része, a Gunslinger bemutatóját. Bár a The Cartel című harmadik felvonás eléggé megosztotta a rajongókat (leginkább a modern körítés miatt nem jött be sokaknak), Juarez hívására bizony képtelenség nemet mondani. Még akkor is, ha az új cím nem veszi túl komolyan magát.

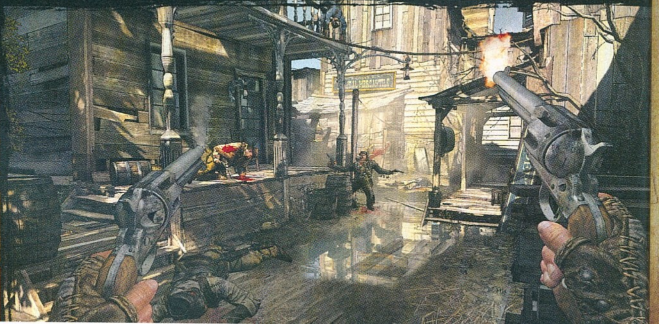
PEPITA PACIPATA

A történet szerint 1910-et írunk, a legendás vadnyugat a vasúthálózat gyors terjeszkedése miatt már haldoklik, az egykori pisztolyhősök pedig kiöregedett rókaként akasztják szögre a hatlövetűt. Csakúgy, mint a fejvadász Silas, aki egy forró délután betér a legközelebbi kisváros kocsmájába, és azonnal feltűnést kelt. Ez utóbbi nem csoda, hiszen igazi legendaként tartják számon, aki élete során rengeteg banditát és lótolvajt rendezett le. Az ivó szedett-vedett népe áhítattal hallgatja Silas beszámolóját legizgalmasabb kalandjairól, s mint azt már bizonyára kitaláltátok, a játékos ezeket a meséket lövöldözi majd végig. Mivel azonban a Techland szándékosan poénosra vette a figurát, ezért hősünk a nagyot mondó cowboy két lábon járó... vagy inkább négy lábon ügető sztereotípiája lett. A Gunslinger minden egyes pillanatát mogorva stílusban, érces hangon kommentáló öregfiú emlékezete nem a régi, sokszor a játék kellős közepén javítja ki magát, kifejezetten mókás pillanatokat eredményezve. Az általunk látott demóban egyszer csak apacs indiánok támadtak Silasre, majd miután az egyik hallgató fiatal srác rákérdezett, hogy mégis hogyan, hisz a környéken nem élnek, hősünk egy szempillantás alatt kijavította magát: „Apacsokat mondtam? Fenét! Cowboyok voltak, apacs stílusban támadva!" De az sem volt semmi, amikor Silas a gyakran használt „mintha csak az égből pottyant volna" fordulatot szó szerint értelmezve elénk dobott egy rakás lőszert. Az ilyen momentumok teszik különlegessé a Gunslingert – reméljük, hogy a demó három pályáján túl is bőven lesz okunk mosolyogni.

JÁTÉKTERMI HATLÖVETŰ

Ugyanakkor a Gunslinger fontos tulajdonsága, hogy nemcsak a sztori komolytalan, de a játékmenet is, hisz a régi, játéktermi idők automatáit idézi, annyi különbséggel, hogy itt azért FPS-hez méltóan, szabadon mozoghatunk. A pályákat úgy építették fel, hogy sok potenciális fedezék legyen rajtuk,

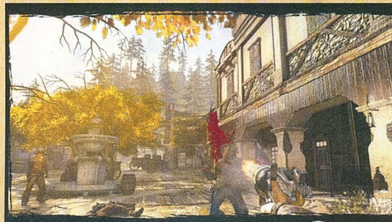
★ Az akimbózás, a két pisztollyal való harc bizony nem a Counter-Strike találmánya



★ Hatalmas mázli, hogy szerteszét heverő robbanó hordók már a régi vadnyugaton is voltak

★ A Call of Juarez-játékok (a Cartelt leszámítva) mindig is híresek voltak a gyönyörű grafikájukról

a tucatszámra nekünk rontó rosszfiúk pedig mindig egy helyben állva várják, hogy lepuffantsuk őket – ez viszont a Gunslinger esetében nem a mesterséges intelligencia rossz minőségéből, hanem arcade jellegből adódik. Itt tényleg megállíthatatlan pisztolyhősnek érezhetjük magunkat, aki előbb lő, aztán kérdez, és ehhez az arzenálunk is tökéletesen passzol. Egy colt, két colt, puska, dupla csövű shotgun, dinamit, és persze a soha ki nem fogyó öklünk. A kipróbálható változatban mindegyikkel szétcsaphattunk a lótolvajok közt, akik a sima szájkendős banditáktól a tetőtől talpig páncélba bújtatott, eleven tankokig terjedtek – hát igen, a változatosság gyönyörködtet. Persze egy sor eszelős gyilkossal elbánni nem könnyű feladat, így kész szerencse, hogy Silas fejlődőképes fejvadász. A játékban tapasztalati pontokat gyűjtünk, melyek idővel képességponttá alakulnak, amiket aztán háromféle ágon költhetünk el.



Az első, a gyors lövetű fegyverek kedvelőinek számára tartogat olyan meglepetéseket, mint az egyszerre két kézben tartott colt, vagy a sebesebb újratöltés. A mesterlövészeknek is terem babér, hisz a második fejlődési ág távoli célpontok ellen bevethető képességet köszönhetően, az időt lelassítva, egyenként a túlvilági tehénlegelőkre küldhetünk egy csapat nagyszájú westernfilm-statisztát. Nem lenne vadnyugat a vadnyugat korhű párbajok nélkül sem, és a Gunslinger ezen elemét remekül kidolgozták: nem elég, hogy óvatosan be kell céloznunk az előttünk felalá járkáló ellenséget, miközben a kezünket minél jobb pozícióba helyezzük a revolver

A Red Dead Redemption sikere ellenére meglehetősen kevés westernjáték jelenik meg, pláne, ha PC-ről van szó.

foglal magába. Természetesen a közelharc is fejleszthető, és bár a demóban ez a rész nem volt annyira hangsúlyos, valószínűleg a végleges játékban már másként lesz. Mindegyik ág tizenkét képességet tartalmaz, hatos elosztásban, stílusosan egy-egy forgótárat szimbolizálva, és az enyhe RPG-beütésnek köszönhetően a Gunslinger akár minden végigjátszáskor más lehet.

Időnként szkriptelt QTE-k is megbolondítják a lövöldözést, sőt, Silas gyors reflexeinek felett, de ha már csak a szívverésünk hallatszik, eldönthetjük, hogy egyből tüzet nyitunk, avagy kivárjuk, míg az ellenfél a fegyveréért nyúl. A Gunslinger érdekessége, hogy ilyenkor a történetet is befolyásolhatjuk, mert amikor idő előtt lövünk, sportszerűtlen viselkedést tanúsítunk. Azt nem tudjuk, mennyire lesz más a program gazemberként játszva, de könnyen elképzelhető, hogy változni fognak Silas visszaemlékezései. Emellett tovább fokozhatja az újrajátszási kedvet, hogy a fejlesztők – a vadnyugat elkötelezett híveiként – titkos tárgyat rejtettek el a pályákon, melyeket összeszedve nemcsak tapasztalati pontokat, de igazságkártyákat is szerzünk. Utóbbiakat a menüben olvashatjuk el, és részletes leírásokat tartalmaznak a játékban feltűnő, valóságban is élt személyekről, eseményekről. Én például innen tudtam meg, hogy Billy, a kölyök nem is volt bankrabló, és egyáltalán nem gyilkolt meg húsz embert...

A NYÁLON LŐTT LÁNY BALLADÁJA

A Call of Juarez-sorozat eddig igyekezett a realitás talaján maradni, ám a Gunslinger elrugaszkodik az alapoktól, olyannyira, hogy a Techland híres grafikusmotorja sem villogtatja többé technikai tudását. A látványt a cel-shadingnek nevezett, rajzfilmes hatást keltő eljárás uralja, ami ugyan közelebb áll a könnyedebb atmoszférához, de egyelőre nem tűnik túl jó választásnak. Sokkal szebb alkotásokat láttunk már ezzel a megoldással, és bár nem várunk Ni no Kuni szintű megvalósítást, kicsit részletesebb textúrákat vagy több poligont el tudnánk viselni. Tény viszont, hogy a változatosságra nem lesz panasz: bányák, kisvárosok, tanyák keresztezik Silas útját, melyeket a végigjátszást követően, az Arcade játékmódban újra szétlőhetünk, hogy minél tovább életben maradva, és persze egyre több pontot gyűjtve domináljuk az internetes ranglistákat. Viszont, ha már a tálalásnál tartunk, érdemes kiemelni, hogy a hang és a zene elsőrangú: Silas szinkronja a maga komor stílusában groteszk mód vicces, a fegyverek jó nagyot dörrennek, a zene pedig tele van igazi szalonkori klasszikusokkal.

A Call of Juarez: Gunslinger egy jópofa, szórakoztató programnak tűnik, messzemenő következtetések azonban nem vonhatók le a meglehetősen rövidke demó alapján. A hangulat rendben volt, és a viszonylag egyszerű játékmenet is biztatónak hatott, de az arcade shooterek műfaja érzékeny a hosszra, a változatosságra és persze a tálalásra is – ezek pedig olyan kérdések sorát vetik fel, melyekre nem valószínű, hogy a premierig választ kapunk. Bízunk azonban a Techlandben, mert eddig jobbára korrekt munkákat tettek le az asztalra (na jó, a CoJ: The Cartel kivétel...), és mivel a westerntéma nem nevezhető népszerűnek a kiadók körében, már annak is örülhetünk, hogy a Ubisoft lát fantáziát benne. ■

★ Sajnos az még mindig nem egyértelmű, hogy a Gunslinger letölthető, vagy dobozos játék lesz-e, az viszont már a képeken is kiválóan látszik, hogy a program nem csupán szemkápráztató, de valósággal árad belőle az igazi vadnyugati hangulat

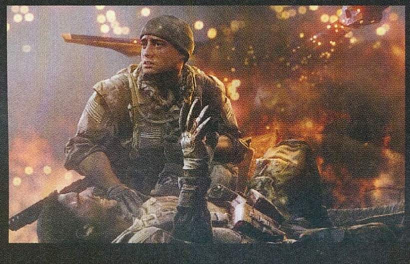
[ÍRTA CHRIS] **Bárcsak visszarepülhetnénk a múltba, és megmutathatnánk akkori önmagunknak, milyenek lesznek a videojátékok 10-20 év múlva. Hogy melyik játékról vinnénk képeket? Persze, hogy a Battlefield 4-ről! Csak legyen olyan gép, ami nem robban majd szét tőle.**

Lehet, hogy kicsit túlzásba visszük Battlefield-rajongásunkat – vagy nektek is úgy tűnik, hogy az elmúlt két-három év másról sem szólt, csak a Battlefield 3-ról? Lehet szeretni, lehet utálni, de tény, hogy ma már nincs olyan játékos, aki ne ismerné a DICE rendkívül szép és addiktív programját. A 2011-ben megjelent harmadik rész bizony alaposan felkavarta a Call of Duty és a Counter-Strike által uralt állóvizet, és korunk egyik legnépszerűbb militáns lövöldéjévé érett. A korábban csak más játékok árnyékában megbúvó Battlefield-sorozat végre a nagymenők közt is megállta a helyét, ezért aztán egy cseppet sem lepődtünk meg azon, hogy a kiadó már javában készíti a folytatásokat. A negyedik részt idén ősszel például már ki is adják!

STOCKHOLMTÓL BUDAPESTIG

Idén március 27-ig kellett várni arra, hogy az új epizód megmutassa magát. A Stockholmban és az észak-amerikai kontinensen egyaránt levetített, 17 perces játékmenet-bemutató önmagáért beszél. Mivel a videót valószínűleg nemcsak ti, tisztelt olvasók, hanem még a szüleitek, a nagyszüleitek, de talán még a háziállataitok is legalább kétszer végignézték, nincs értelme hosszasan elemezgetni az ott látottakat. A Battlefield 4 eszméletlenül brutálisan fog kinézni. És nemcsak azért, mert a demóhoz egy Radeon 7990-es videokártyát használtak (reméljük, az átlagemberek is élvezhetik majd a BF4 örömeit), hanem azért is, mert jön a DICE saját készítésű grafikus motorjának legújabb, 3.0-s változata. A látvány ennek köszönhetően egészen lehengerlő, elég csupán a karakterek arcjátékát megtekinteni, mindjárt könnycseppek szöknek a szemünkbe a gyönyörűségtől. „Mikor elkészítettük ezt a motort, és megjelent a Battlefield 3, tudtuk, hogy a Frostbite 2-ben még bőven van erő", mondta Lars Gustavsson, a stúdió egyik legnagyobb veteránja. „A Battlefield 3-ban csupán 30-40%-át sikerült kihoznunk belőle. Reméljük, hogy a negyedik résszel ezt feltornázhatjuk 70-80%-ra is." Ezek az idézetek hangzatosak, de vajon, tényleg ennyire jó a Frostbite motor? Nos, a válaszra még várnunk kell, de az biztos,

Egy talány megoldva: most már tudjuk, hogy a Jóbarátok Joey-ja hogy folytatta tovább a karrierjét!



ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA LA / EA DICE

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2013 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Call of Duty: Modern Warfare 2
2009 (ACTIVISION)

Battlefield: 3
2011 (EA)

hogy a megújult motornak köszönhetően jóval részletgazdagabb robbanásokra és rombolható környezetre, még életszerűbb mozgásra, és persze tökéletesebb hanghatásokra kell számítanunk. Bár az interneten megtekinthető 17 perces játékvideó sokat megmutat a látványvilágból, azért tény, hogy a karakterek ultradurva kidolgozottságán kívül nem sok forradalmi változást vettünk észre az előző részhez képest. A BF4 PC-re, jelen generációs konzolokra, PS4-re, és nagy valószínűséggel az új Xboxra is elkészül. Bízunk benne, hogy a sokéves konzolgeneráció most már nem köti gúzsba a fejlesztők kezét, és kihasználják a Frostbite motorban lévő teljes potenciált – sajnos ez a Wii U tulajok számára gépvásárlást jelent, mert a Nintendo új konzoljára ez a csoda nem fog kijönni.

FORRADALOMRA NE SZÁMÍTS

De mi a helyzet játékmenet terén? Nos, az biztos, hogy újra kapunk egy akciódús, szkriptektől hemzsegő kampányt, ami remélhetőleg egy kicsit több mozgásteret enged a játékos számára, mint az előző rész. Lesz sok dráma, meg hatalmas robbanások, lezuhanó helikopterek, ledőlő felhőkarcolók, na és persze atomrobbanás. Mert hát milyen lenne egy modern katonai játék, ha nincs benne atomrobbanás? Újdonságként megjelenik a kampányban a játékmenetünket folyamatosan monitorozó kihívásrendszer, aminek köszönhetően a

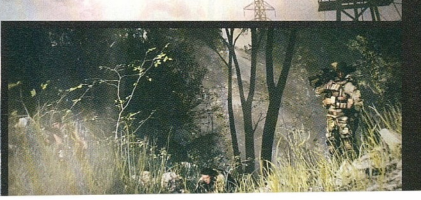
Az ugrás ugyan nem akkora, mint a Frostbite 1 és a Frostbite 2 között, de így is lenyűgöző, hogy mennyire jól el lettek találva a szereplők arcai. A bőr és az izommozgás ábrázolása egyszerűen tökéletes.

legtöbb aktivitásunkat összemérhetjük majd a barátainkéval, ami jó dolog, főleg, ha a szóló mód jutalomrendszere összekapcsolódik a multival is. A BF4 új rendszerében versenyezhetünk, hogy ki mennyi idő alatt, hány fejlövéssel fejezett be egy epizódot, ki volt a leggyorsabb, ki ment végig csupán egy pisztollyal, és így tovább. Ezenkívül elég nagy újdonságnak számít, hogy már utasításokat is adhatunk társainknak: fedezőtüzet kérhetünk tőlük, ha oldalba akarjuk kerülni az ellenséges vonalakat, illetve oda irányíthatjuk őket, ahova mi szeretnénk, és segítségükkel ott mérhetünk csapást az ellenfélre, ahol éppen kedvünk szottyan. A helyszínek terén túl sok mindenre nem derül fény, de valószínűleg most globális szinten küzdhetünk majd meg az ellenfeleinkkel. Még mindig az oroszok és az arabok a rosszfiúk, és van egy olyan sanda gyanúnk, hogy kínai fegyveresekre is tüzet kell majd nyitnunk, hiszen Sanghajban futhatunk össze a játék egyik női szereplőjével, Hannával, aki sajnos nem lesz játszható karakter, sőt, még a multiplayerben sem lesznek női karaktermodellek. Ennél persze sokkal fontosabb kérdés, hogy FPS-nézetben vajon látszana-e a karakter melle?

DE KIT ÉRDEKEL A KAMPÁNY?

Jó-jó, a Battlefield játékok esetében a kampány nagyjából csak a játékosok 5%-át érdekli, ezért aztán felmerül a kérdés: mi a helyzet a többjátékos móddal? Sajnos ezen a téren a készítők még elég fukar módon bántak az információkkal, de azért akad pár érdekes adat, amit megoszthatunk veletek. Először is már biztos, hogy a haditengerészet is tiszteletét teszi a programban, tehát rombolók, csatahajók és repülőgép-hordozók is megjelennek majd a hadszíntéren. Hogy vezethető formában, vagy csak látványos díszítőelemként? Biztosra nem tudjuk, de mivel a legelső Battlefieldben már terelgethettünk hajókat, sőt, még tengeralattjárót is, reméljük, hogy ezúttal is az irányításunk alá vonhatjuk ezeket a hadieszközöket. Ezenkívül természetesen újra 64-fős ütközetekben vehetünk majd részt, PC-n és új generációs konzolokon legalábbis biztosan, és pletykálnak egy leegyszerűsített Commander módról is, amiben a csapat egy-egy tagja utasításokat adhat az alatta szolgáló katonák számára. Viszont nagyon úgy tűnik, hogy ahelyett, hogy a készítők kicsit ráfeküdtek volna a kooperatív játékmód fejlesztésére, ez a rész teljesen kikerül majd a játékból – ezt Lars Gustavsson kotyogta el egy holland újságírónak, tehát ezt az infót vehetjük akár biztosnak is. Lars szerint több energiát szerettek volna beleölni az egyszemélyes játékmód csiszolásába, ezért nem lesz kooperatív mód. Kár érte, hiszen a BF3-ban a kevés pálya ellenére is élveztük ezt a lehetőséget, és a negyedik részben is elférhetett volna egy ilyen kampány, mondjuk olyan extrákkal, hogy különféle fegyvereket oldhattunk volna fel a multihoz, vagy bármi hasonló.

Reméltük, hogy a BF4-et már nem a szinte senkit sem érdeklő kampánnyal harangozzák majd be, de végül nem így lett...



A helyszínek változatosságára ezúttal sem lehet panasz. A csapat úgy tűnik, hogy több kontinenst is be fog járni, remélhetőleg izgalmasabb és érdekesebb módon, mint a Medal of Honor: Warfighterben.

VÁROD MÁR?

És hogy meddig kell még várnunk mindenre? A Battlefield 4 hivatalos megjelenése 2013 ősz, de a Microsoft egyik blogposztjának köszönhetően ennél pontosabb dátumot is kaptunk (még ha hamar el is távolították), és ennek tanúsága szerint a játék október 29-ét célozza meg. Addig viszont még lesz egy bétateszt, na és persze folyamatosan csöpögnek majd az információk is, szóval lesz még mit írnunk a játékról. Addig tartsatok ki!

A GURUK MEGMONDJÁK

Nem volt olyan ember az irodában, aki azon a bizonyos reggelen ne a BF4 videójával kezdte volna a napot– lássuk, mit gondoltak róla a többiek!

WILSON EDDIG IS SZÉP ÉS UNALMAS VOLT

Több ezer órányi Battlefielddel a hátam mögött bizton állíthatom, hogy annyira mozgat meg a kampány, mint egy felhívás egy fogyitáborba: tudok a létezéséről, de nem foglalkozom vele. Ettől függetlenül persze végig fogom vinni, de a szabadidőm jelentős részét most is a multiplayer módba fogom beáldozni.

DIZÁJNERNEK KELLETT VOLNA MENNI **MIGUEL**

A videón a fényhatások, illetve az arcok életszerűsége volt érdekes, de sajnos az is kiderült, hogy a kampány megint olyan, mintha Münchausen bárót kérték volna fel tanácsadónak a DICE-nál. Félkézzel lelőtt helikopter, komolyan? Inkább a multi tökéletesítésén kellene dolgozni.

CHOCHO SEMMI SEM ELÉG JÓ

A többiekhez hasonlóan én sem estem hanyatt a BF4 trailere láttán. Oké, a grafika döbbenetes, de egy nextgen címtől eleve ezt várjuk. A játékmenet viszont olyan a felvételen, mintha a BF3-at nézném, felhúzva a bloom nevű grafikai opciót. Különben is, a kampány uncsi, multit akarunk!

SOSEM FOGOM VÉGIGJÁTSZANI **BATE**

Teljesen őszinte leszek, pont azt várom a BF4 egyszemélyes kampányától, mint amit a 3-ban tapasztaltam: egy óra után megunom. Már a 17 perces videót sem tudtam pörgetés nélkül végignézni, és ahogy a többiek, úgy én is inkább arra lennék kíváncsi, hogy milyen változásokkal találkozunk majd a multiban.

LEGO® MARVEL SUPER HEROES

[ÍRTA BATE]

A MARVEL BOSSZÚÁLLÓI TAVALY A MOZIKAT HÓDÍTOTTÁK MEG, ÉS IDÉN SEM TÉTLENKEDNEK, HISZEN 2013-BAN A VIRTUÁLIS LEGO-UNIVERZUMOT KÉSZÜLNEK LETAROLNI, OLYAN HŐSÖK KÍSÉRETÉBEN, MINT ROZSOMÁK, PÓKEMBER VAGY ÉPPEN DEADPOOL. LÁSSUK A RÉSZLETEKET!

Amennyiben a LEGO Batman 2: DC Super Heroes megjelenésekor valaki megkérdezi tőlünk, hogy szeretnék-e egy hasonló játékot a Marvel hőseivel, akkor természetesen azt válaszoltuk volna, hogy igen, kiegészítve azzal, hogy a megvalósulásra sajnos nem látunk sok esélyt. Hogy miért állítottuk volna ezt? A válasz ugyanott keresendő, ahol a szuperhősös filmek esetében, melyekben Pókember azért nem szerepelhet egy moziban a Bosszúállókkal, az X-Mennel vagy a Fantasztikus Négyessel, mert a karakterek megfilmesítési jogait különböző filmgyártó stúdiók birtokolják, és a fejesek előbb égetnék le a saját hajukat, mintsem, hogy tető alá hozzanak egy közös filmet.

Hasonló a helyzet a videojátékok területén is, habár itt egy fokkal bonyolultabb a képlet. Legós videojátékok készítésére kizárólagos joga csak a Traveller's Tales fejlesztőcsapatnak van, őket viszont felvásárolta a Warner Bros. 2007-ben, és a cégről tudni kell, hogy a teljes DC Univerzum tulajdonosa is egyben. A DC legnagyobb üzleti ellenfele a Marvel (ami pedig a Disney tulajdona), s ugyan miért érné meg a Warnernek, hogy a konkurencia szekerét tolja? Logikusan hangzik, nem igaz? Szerencsére mégsem lett igazunk, ugyanis a mamutvállalatok valami csoda folytán egyezségre jutottak, így 2013 szeptemberében megvalósulhat az a játék, amire sokan már az első LEGO Batman óta várnak: a Marvel-hősök hacukáit viselő minifigurák végre beköltöznek a számítógépeinkbe (és persze érkeznek minden létező konzolra is).

AVENGERS ASSEMBLE!

A játék sztorijáért Mark Hoffmeier, a Spider-Man: The Animated Series és a Marvel Super Hero Squad írója felel, és annyi már most bizonyos, hogy a háttérben ezúttal is a Thor- és Bosszúállók filmekben megismert Loki kavarja a szószt – a trükkös félisten még mindig nem tett le arról, hogy elfoglalja Asgard trónját. Thor öccse ezúttal viszont nincs egyedül, hiszen a mesterkedéseivel az oldalára állít más szuperbűnözőket, és velük közösen igyekszik semlegesíteni azokat a hősöket, akik a terve megvalósításának útjában állnak. Egy több órás játék kitöltésére már ez is bőven elég lenne, de a Traveller's Tales nem állt meg itt, hiszen a teljes kép része Galactus, a bolygófaló is, aki éppen a Föld felé tart, hogy csillapítsa szűnni nem akaró étvágyát... A Bosszúállók feladata tehát ezúttal sem kevesebb, mint a kék planéta megmentése, ám ezúttal nem csak Amerika Kapitány, Vasember, Thor, Hulk, Sólyomszem (őt mondjuk eddig még nem láttuk sehol...) és a Fekete Özvegy szállnak szembe a gonoszokkal, de a Marvel-univerzum többi jeles szereplője is kiveszi a részét a világraszóló haddelhaddból. A fejlesztők nem kevesebb mint száz játszható karaktert ígérnek, és a jó oldalon már biztos, hogy ott lesz a közkedvelt Pókember, a teljesen dilis Deadpool és a morcos Rozsomák, de szinte száz százalék, hogy tiszteletét teszi a S.H.I.E.L.D.-vezér Nick Fury, Nova és Iron Fist is. A gazfickók oldalán pedig

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. IE

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales

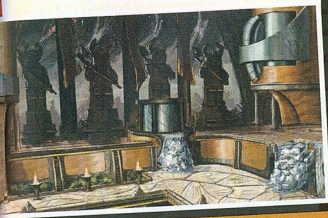
MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2013 ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA
LEGO Batman 2: DC Super Heroes
2012 (WARNER BROS.)

EGY DOLOG MÁR BIZTOS: A JÁTÉK SORÁN PÓKEMBER, HULK ÉS VASEMBER KÉNYTELEN LESZ MEGKÜZDENI A HOMOKEMBERREL A STARK TORONY TETEJÉN



LOKI AZ ASGARDI TRÓN MEGSZERZÉSE VÁGYIK, ÉS SEMMITŐL SEM RIAD VISSZA A CÉLJA ÉRDEKÉBEN

tuti, hogy számíthatunk Homokember, Magneto, Dr. Oktopusz, Venom és Fátum doktor megjelenésére.

SZÍNES FELHOZATAL

Akik játszottak a tavaly nyáron debütált LEGO Batman 2-vel, azok biztos még tisztán emlékeznek rá, hogy a program gerincét képező történetszálban főleg Batman, Robin és Superman irányítására volt lehetőségünk, és a többi hős csak az utolsó három pályán tette tiszteletét. A Marvel Super Heroes egyik komoly változtatása ehhez képest, hogy már a játék elejétől meglehetősen változatos felhozatallal találkozhatunk, és a ránk váró pályákon (például a legutóbbi LEGO Gyűrűk Urához hasonlóan) számos hős között váltogathatunk majd.

A játékmenet természetesen a Marvel univerzumban sem változik, tehát egy gyűjtögetéssel és logikai feladványokkal sűrűn megszórt platformjátékot kapunk, amiben a hősök különböző képességeit használva tudunk sikereket elérni. Vasember például képes lebegni és repülni, rakétákat lő, a mellkasában lévő Arc reaktorból pedig durva energianyalábokat bocsát ki. Pókember hálót lő és hálóhintázik, megtapad szinte minden felületen, és természetesen van pókösztöne is, amivel képes kiszúrni olyan tárgyakat, amelyek a többiek számára láthatatlanok. Amerika Kapitány ezúttal is az elmaradhatatlan pajzsával érkezik, amit képes elhajítani, sőt, a csillagos tányér beleállítható a falakba, így hősünk a továbbjutáshoz szükséges platformként is tudja használni azt. Továbbá nem mehetünk el szó nélkül a méretes Hulk mellett sem, akinek a legfőbb képessége nem túl bonyolult, hiszen a zöld óriás leginkább a zúzásban jeleskedik...

INTERJÚ

Szinte harapófogóval kellett kihúzni az információkat a Traveller's Tales kijelölt fejlesztőjéből, de azért el tudtunk csípni pár érdekességet az idei év talán legjobban várt LEGO-játékáról.

Szerinted vannak még olyan kihívások, felfedezetlen vidékek a LEGO-univerzumon belül, melyek kiváló táptalajt adhatnak egy új LEGO-játékhoz?

Ó istenem, természetesen igen! Az első LEGO Star Wars óta szinte megszámlálhatatlanul sok dolgot csináltunk már, és a jövőre vonatkozóan is ezernyi ötletünk van. Új történetek, új karakterek, új világok, új játékmenetbeli dolgok, új technológiák – ezek azok a dolgok, amiktől a csapat minden tagja izgalomba jön, és ezek motiválnak mindenkit!

Van esetleg kedvenc LEGO-játékotok, karakteretek vagy világotok, amivel imádtatok dolgozni?

Nekem személy szerint mindig is a LEGO Star Wars volt a legkedvesebb, mert elsősorban neki köszönhetjük, hogy annyi ajtó kitárult előttünk. Természetesen az összes többi világgal, sorozattal is élvezet volt együtt dolgozni. Igazán megtisztelő dolog, hogy ezeket a kezünkbe adják.

Mikor született meg a döntés, hogy ne csak Marvel LEGO-figurák legyenek, de videojáték is készüljön?

Mindig előre dolgozunk, szinte évekre előre megvan, hogy mit is csinálunk legközelebb, de természetesen menet közben bármi változhat. A LEGO Marvel Super Heroes ötlete 2011-ben vált véglegessé, 2013-as megjelenési időpontot tűzve ki célul.

Mire számíthatunk a Marvel szuperhőseitől? Készültök valami igazán nagy újdonsággal?

Egy teljesen új csapatnyi, lenyűgöző és fantasztikus, semmilyen szempontból sem szokványos szuperhős van a kezeink között, rengeteg különleges képességgel. Éles a kontraszt a karakterek formája és mérete között is, Hulk például jóval nagyobb, mint szinte bármi, amit eddig a LEGO-univerzumban csak látni lehetett. Emiatt már az új animációk is parádésra sikeredtek, és az sem éppen utolsó dolog, hogy New York nagyvárosa is LEGO formájában elevenedik meg, szabadon bejárható környezettel, ezernyi titokkal és egy teljesen eredeti történettel.

Mekkora szabadságot nyújt ez a LEGO New York?

Hatalmasat! Annyira sok titkot, újdonságot rejt a Nagy Alma, hogy felsorolni is nehéz lenne. Lehet például kocsikat, repülőket vezetni, vagy magukkal a főhősökkel (Thorral, Iron Mannel és más szereplőkkel) a felhőkarcolók között repdesni. Még az épületek egy része is felfedezhető, ráadásul ezek ismert Marvel-hősöket, ellenfeleket és kihívásokat rejtenek. A metropolisz felett lebegő SHIELD Helicarrier felfedezése hatalmas élmény!

A Marvel karakterek változatossága szinte legendás: isteni hatalommal rendelkező lényektől kvázi átlagemberekig terjed a skála, a képzeletnek semmi sem szabhat határt. Melyek voltak azok a szereplők és képességek, melyek „videojátékosítása" a legnagyobb kihívást jelentette?

Igen, tényleg fantasztikus a változatosságuk, és az ez által megnyíló rengeteg lehetőség, mind a képességeket, mind a játékmechanikát tekintve. A legnagyobb munkát a csapat számára Hulk adta, aki a méretéből adódóan teljesen más megközelítést igényelt, mint a többi LEGO-szereplő. Hulknak ugyanis nem csak el kell férnie a helyszíneken (és persze az sem árt, ha befér az ajtókon), de a tereptárgyakkal is interakcióba kell lépnie: autókat hajigál, tör és zúz.

A Marvel világokon alapuló LEGO-készletek számos forrást használnak. Az Avengers-sorozatot a mozifilm inspirálta, a Pókembert az animációs széria, míg a Wolverine-t a hollywoodi film. Hogyan tudtátok ezeket az eltérő stílusokat egységesíteni?

A LEGO az, amely az egészet összefogja. Ha egy karakter bekerül a LEGO-univerzumba, akkor valóságos ikonná növi ki magát, bedobva az olvasztótégelybe a stílusjegyeit és a személyiségét. Ezek után már csak rajtunk áll, hogy mihez kezdünk vele egy olyan világban, ami díjazza a csínytevést.

Ezúttal miről szól a történet, miért harcolunk?

Mindent megtettünk, hogy a lehető legtöbbet hozzuk ki ebből a soha vissza nem térő alkalomból. A tét ezért nem más, mint az egész bolygó sorsa!

A képek alapján Loki egészen biztosan benne lesz a játékban, de mi van a többi Marvel-nemezissel? Venommal, Dr. Doommal, Magnetóval?

Több mint száz játszható karakter szerepel a játékban, így a rajongók egészen biztosan nem fognak csalódni – akinek itt a helye, az biztosan bekerül!

A kooperatív játékmód a LEGO-játékok egyike fontos része, a Lego Star Wars óta mégse készült belőle online változat. Mi a helyzet most?

Több régebbi játékunkban is szerepelt az online játék lehetősége, de a lokális, két főt támogató opció az, ami még mindig a legfontosabb számunkra.

Idén három játékot is kiadtok: a LEGO City Undercover, a Legends of Chima és a Laval's Journey is a piacra kerül. Hogy tudtok ennyi projektet futtatni párhuzamosan?

A titok receptje egyszerű: rengeteg ember, rengeteg ötlet, és rengeteg energia! ■

ANG

A Marvel-univerzum egyik legerősebb karaktere azonban hiába „egyszerű" a maga módján, mégis az egyik legnagyobb változás a széria életében, hiszen a LEGO Harry Potter egy szeletét leszámítva eddig nem nagyon volt lehetőségünk ekkora, és ilyen erős figurák irányítására. És a többes szám nem véletlen, hiszen Hulk mellett számíthatunk további méretes alakok felbukkanására is. A mindig dühös zöld szuperhős egyik legnagyobb ellenfelének számító Abomination már biztos, hogy része ennek a listának, de ne lepődjetek meg akkor se, ha az egyik pályán a Fantasztikus Négyes erőemberét, a sziklatestű Lényt kell majd végignavigálni.

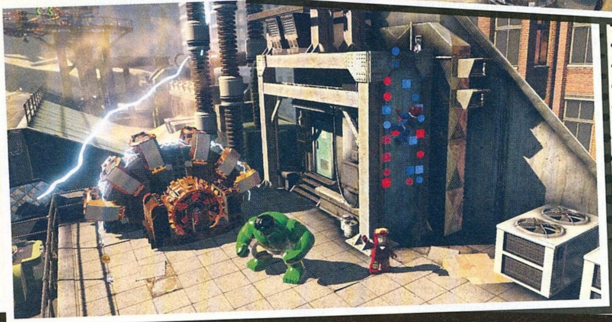
CHALLENGE ACCEPTED!

Ha pedig már szóba kerültek a termetes figurák, akkor érdemes kicsit kitérni a legnagyobb kihívásra, amivel a Traveller's Tales csapata szembesült a fejlesztés során: a pályadizájnra. Habár elsőre nem tűnik túl komplikáltnak a dolog (dobj össze pár platformelemet, plusz adj mellé néhány ellenfelet és fejtörőt), a helyzet az, hogy minden egyes helyszín elképesztően komoly tervezést igényel.

A Marvel Super Heroes – akárcsak az összes többi LEGO-játék – úgy működik, hogy a sztorimódban végigvitt pályákra bármikor vissza lehet térni, méghozzá bármelyik megnyitott karakterrel, hogy a korábban felfedezetlen vagy elérhetetlen extrákat is össze lehessen gyűjteni. Igen ám, de emiatt minden pályának passzolnia kell az összes elérhető figurához, márpedig száznál is több lehetőség esetén ez nem kis feladat – persze nem volt ez másként a korábbi részek esetében sem, de a vadonatúj, méretes hősök, és a hihetetlenül eltérő szuperképességek miatt a tervezés bonyolultsága a sokszorosára emelkedett. Képzeljétek csak el, hogy egy-egy szintnek élvezhetőnek kell lennie a falmászásra képes Pókemberrel, a falakat áttörő Hulkkal, a repülni képes Vasemberrel és Thorral, és olyan „egyszerű" karakterekkel is (például Rozsomák és a Kapitány), akik csak a saját lábukon tudnak közlekedni.

Az új LEGO-játék azonban nem csak a ránk váró terepek bonyolultságában különbözik mondjuk a LEGO Batman 2-től, de abban is, hogy nem vagyunk Gotham (és Metropolis) falai közé szorítva, a pályák felhozatala jóval változatosabb lesz, mint amit a DC Super Heroes kampánya során tapasztalhattunk. A lista ugyan még korántsem teljes, de az már biztos, hogy meg fogunk fordulni Asgard mitologikus csarnokaiban, ellátogatunk a mutánsok bázisára, az X kúriára, kiruccanunk az űrbe, a Magneto bázisaként funkcionáló M aszteroidára, vár ránk a Stark- és az OsCorp torony, és a New York-i központi pályaudvar mellett tiszteletünket tesszük egy elhagyatott Hydra bázison és a Raft nevű szuperbörtönben

A KÉPEN LÁTHATÓ TRIÓ ELÉG ÜTŐKÉPES BANDÁNAK TŰNIK: HULK HOZZA AZ ERŐT, VASEMBER SZÁLLÍTJA A TECHNIKÁT, PÓKEMBER PEDIG GARANTÁLJA A HUMORT



A MÉRET A LÉNYEG

A LEGO minifigek méretszabványa évtizedekig nem változott, azonban a közelmúltban, a megvásárolt licenceknek köszönhetően számos új mérettel megáldott figura bukkant fel a kínálatban. Először jöttek a kicsi gyerekfigek (akik később kiváló hobbitok lettek), majd megjelentek a Harry Potter és a Gyűrűk Ura hatalmas mitologikus lényei. Természetesen Hulkot sem lehetett sima figuraként ábrázolni, így ő is saját méretet kapott.

A VILÁG LEGJOBB ÁLLÁSA

Ha azt gondoljátok, hogy a világ legjobb dolga egy videojáték-magazin szerkesztőjének lenni, akkor nem álltok messze a valóságtól, azonban van egy olyan állás (a trópusi sziget gondnoka mellett), amire még mi is irigyek vagyunk: a LEGO-dizájner. A dán cég alkalmazottai ama szerencsések, akik megtervezik azokat az építőjátékokat, amiket később milliók fognak összerakni. Persze ez a munka sem könnyű, hiszen rengeteg szabálynak és előírásnak kell megfelelni, ráadásul olyan készleteket kell előre megálmodni, amelyek később elnyerik a vásárlók tetszését. Ettől függetlenül azért nem lehet rossz, mikor van több ezer elem, amiből megvalósíthatod az elképzelésedet, és ennél már csak az lehet jobb, mikor te találsz ki egy teljesen új legó-"kockát".

is. Változatosságban tehát tényleg nem lesz hiány, és akkor arról még nem is meséltünk, hogy a LEGO Batman 2-ben látott Gotham City mintájára a Marvel hősök „fővárosa", New York is szabadon felfedezhető lesz a program sandbox módjában.

NEW YORK, NEEEEW YOOORK

Akárcsak a DC-s megfelelője, a Marvel városa is teljesen bejárható lesz, tele apró feladatokkal, és amellett, hogy a ránk váró terület hasonlítani fog a valóságban is létező városra, az ikonikus helyszínek (Time Square, Szabadság-szobor) mellett tartalmaz olyan elemeket is, amelyek csak a képregények világában léteznek. Ilyen a már emlegetett Stark- és OsCorp torony, de nem lennénk meglepődve, ha a házak között furikázva egyszer csak a Fantasztikus Négyes főhadiszállásaként funkcionáló Baxter-háznál kötnénk ki, vagy belefutnánk a Jonah J. Jameson vezette Hírharsona épületébe. Ha pedig lehet hinni a fejlesztők ígéreteinek – márpedig mi nagyon szeretnénk –, akkor a ránk váró terület még változni is fog a kalandjaink előrehaladtával, és egy nagyobb csata után nemcsak a küzdelem nyomai fognak látszódni a környezeten, de a választott hősökkel akár segíthetünk is a lakóknak az újjáépítésben. Szintén nincs megerősítve, de a fejlesztők nyilatkozataiból arra következtetünk, hogy a város az egyszerű logikai feladványok és ügyességi részek mellett ezúttal valódi mellékküldetéseket is tartogat majd, méghozzá a már emlegetett nevezetes helyszínek képében, amelyek – ha minden igaz – belülről is felfedezhetők lesznek. Az például különösen jó lenne, ha az OsCorp vállalat épületében a Norman Osborn által megszemélyesített Zöld Manóval küzdhetnénk meg, természetesen Pókember karakterével. Apropó, azt említettük már, hogy mennyire várjuk a LEGO New Yorkban való hálóhintázást a kedvenc szuperhősünkkel...?

A LEGO BATMAN 2 ÓTA VÁRUNK EGY ÚJABB, NYITOTT VILÁGÚ LEGO-JÁTÉKRA: ITT IS VAN!

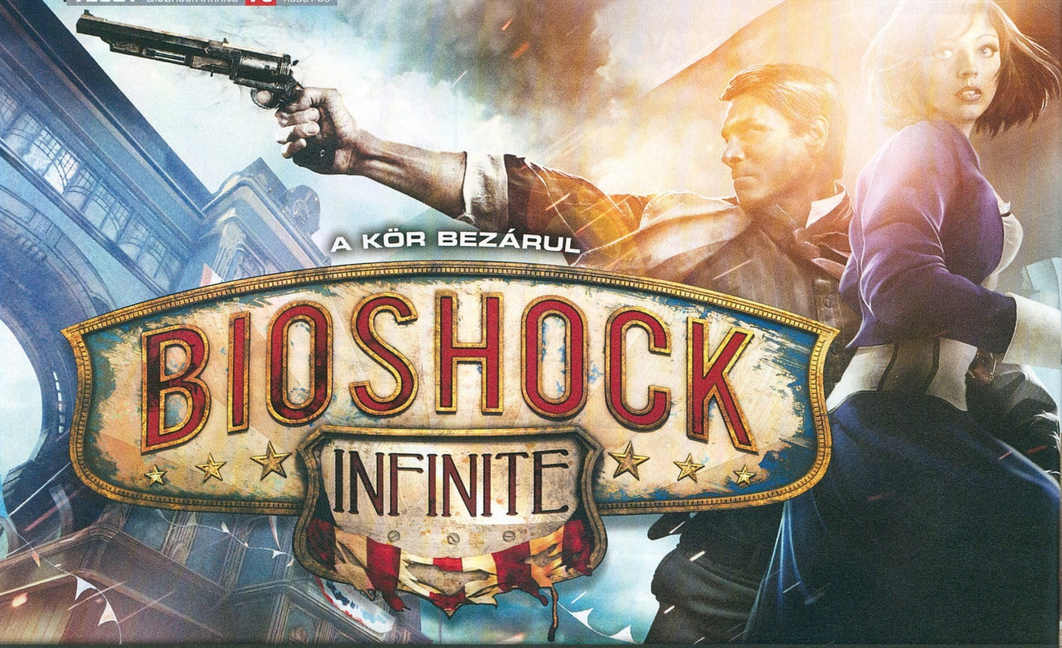
JÁRT UTAT...

A Marvel Super Heroes persze az új résszel is hű marad azokhoz a játékelemekhez, aminek lassan már egy évtizedes sikerét köszönheti a sorozat. Ezúttal is hangsúlyos szerep jut a gyűjtögetésnek, és természetesen minden pálya tele lesz olyan kincsekkel, amelyek csak speciális karakterekkel, második végigjátszásra elérhetők – a minimum 15-20 órás teljes játékidő tehát már előre borítékolható. Sokak kedvence, a karakteralkotás is visszatér, így a megfelelő menüben akármilyen szuperhőst létrehozhatunk – ha mindig is egy adamantium-karmokkal megáldott, pajzsot hajigáló, repülni képes félistenre vágytál, akkor eljött a te időd, ebben a játékban megalkothatod.

A kooperatív mód természetesen most is része lesz a csomagnak, a már jól bevált kettészakadó képernyővel, de az online lehetőség ezúttal is kimarad, a Traveller's Tales ugyanis továbbra is ragaszkodik ahhoz, hogy a LEGO-játékokat csakis offline módban, egymás mellett ülve lehessen játszani. Mi ugyan továbbra sem értjük, hogy miért nem lehet opcionális online komponenst építeni a játékba, de ahogy eddig, úgy most is túl fogjuk élni ennek hiányát.

VILÁGMENTÉS MÉG IDÉN

Összességében nézve az idén őszre datált LEGO Marvel Super Heroes újból remek szórakozásnak ígérkezik, és ezúttal sem csak a fiatalabbak számára. A koncepció ugyan számottevően nem változik, de a fejlődés ezúttal sem kerüli el a programot, szóval részünkről már alig várjuk, hogy rátehessük a mancsunkat.



A KÖR BEZÁRUL

BIOSHOCK INFINITE

[IRTA **BATE**]

Kevés játék okozott akkora fejtörést az értékelését illetően, mint a BioShock Infinite. Egyrészt lenyűgözött, másrészt a vele töltött órák alatt sokszor éreztem úgy, hogy csupán egy szépen becsomagolt utánérzést kaptam. Az Irrational Games második BioShock-játéka a történetét tekintve könyveket és filmeket megszégyenítő zseniális alkotás, viszont a játékélmény tekintetében csupán tisztességes iparosmunka.

Minden egy férfival és egy világítótoronnyal kezdődik, és ha erről azonnal a 2007-es BioShock nyitánya jut az eszedbe, az egyáltalán nem a véletlen műve. Az Irrational Games felhők felett játszódó alkotásában nincsenek véletlenek, nincsenek kilógó elemek, nincsenek felesleges pillanatok, mindennek helye van, és minden utal valamire. Ez persze a játék elején még korántsem egyértelmű, sőt, sokkal inkább tűnik úgy, hogy helyenként teljesen értelmetlen szituációkon kell átverekedned magad. Aztán idővel tisztulni kezdenek a dolgok, a sok kis darabból formát ölt a kirakós, és mikor eléd tárul a teljes kép, a döbbenet mellett arra is rájössz, hogy miért lett Infinite (azaz végtelen) a harmadik BioShock alcíme.

„ADD A LÁNYT AZ ADÓSSÁGAID FEJÉBEN"

A játékos által irányított hős Booker DeWitt, egykori detektív, akiről kezdetben csak annyit tudunk, hogy van egy feladata: fel kell kutatnia egy lányt rejtélyes megbízóinak, méghozzá az adósságaiért cserébe. Habár Booker múltjáról a nyitójelenetben szinte semmi nem derül ki, annyi bizonyos, hogy sok választása nincs, hiszen szinte kérdés nélkül követi a hátrahagyott utasításokat, és jut el odáig,

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Irrational Games

MŰFAJ
FPS

MULTI
nincs

INFO

A BioShock: Infinite 2013. március 26-án jelent meg világszerte, PC-re, X360-ra és PS3-ra, a maces verzió pedig valamikor nyáron várható. A PC-s változat ára a hazai boltokban 10.990 Ft, míg a Steamről 50 euróért tölthető le. A konzolos változatok egységesen 13.990 Ft-ba kerülnek

hogy egy rakétával kilője magát Columbiába, a felhők felett rejtőző hatalmas városba, ami a fehér amerikaiak tisztaságát és felsőbbrendűségét hirdeti, és megveti az olyan alantas népeket, mint a feketék, vagy a betelepülő görögök és írek. Az ilyen éles különbségek egy idő után mindenhol komoly problémákat szülnek, ám a landolást követően a mélyben fortyogó ellentétekből még semmi sem érződik, sőt, olyan, mintha a földi paradicsomra bukkantunk volna, Columbia szó szerint elkápráztatja a frissen érkezőket...

EZ MÁR A MENNYORSZÁG?

Ha van valami, amiben a Ken Levine vezette Irrational Games a többi fejlesztőstúdió fölé emelkedik, akkor az biztosan a játékaik világának megalkotása és a hangulatteremtés. A csapat egy része ezt már a '94-es System Shockkal is bizonyította a Looking Glass Studios berkeiben, de a legnagyobb bravúrt a BioShock jelentette – legalábbis mostanáig. Az óceán mélyén pusztuló Rapture nyomasztó volt és félelmetes, az 1912-ben létező Columbia viszont ennek a szöges ellentéte, (kezdetben) egy lenyűgöző és szívderítő hely, ahol a Bookert irányító játékos még arról is hajlamos megfeledkezni, hogy miért is érkezett valójában. És nemcsak a már-már fájdítóan színpompás technikai megvalósítás káprázatos (tegye fel a kezét, aki nem akart méterenként turista módjára képeket készíteni), de az is, ahogy a virtuális világ meg van töltve élettel. Érkezésünkkor épp egy tavaszi fesztivál zajlik, a parkban családok piknikeznek, egy lebegő hajón kórus énekel, a vurstliban gyerekek lőnek céltáblákra, árusok kínálják a portékáikat, mi pedig izgatott érdeklődéssel csodálkozunk rá mindenre.

Az első bódult séta tökéletesen megalapozza a játék hangulatát, ám nincs sok időnk ámuldozni, a varázslatos összkép

A GURUK MEGMONDJÁK

Nemcsak Bate, de a szerkesztőség tagjai is belevetették magukat a BioShock Infinite világába. Lássuk, hogy mit gondol a többi szerkesztő:

CHOCHO ÉLVEZETES, DE NEM KLASSZIKUS

Az Infinite egy jó játék, de a sok 9-es és 10-es pontszámot nem értem. A játékmenet alig változott az első rész óta, a lövöldözés szimplán rossz, Elizabeth pedig csak elsőre jó elem, igazából nem több egy szerethető NPC-nél – Alyx, valaki? Ne értsetek félre, tetszik a program, de közel sem tökéletes.

FELEJTHETETLEN ÉLMÉNY CHRIS

A Bioshock: Infinite a legdurvább videojátékos élmény volt számomra, amit az elmúlt pár évben átéltem. Nem azért, mert olyan forradalmi, olyan izgalmas játékmenettel rendelkezik, hanem azért, mert története teljesen hatalmába kerített. Valószínűleg még hónapok múlva is a hatása alatt leszek.

WILSON A LEGJOBB LEZÁRÁS

Egészen egyértelmű volt, hogy a szó szerint tökéletes art dizájn, illetve a döbbenetesen jó hangulat ellenére nem az Infinite lesz az a játék, amely felül tudja múlni az első BioShockot. Ahhoz sajnos túlságosan vontatott és kissé szétszórt, viszont minden másban fantasztikus: történetet ilyen durván még sosem zártak le.

A Lutece „ikrek" nem csak az Infinite, de az összes BioShock játék legjobb karakterei

ugyanis csak a felszín. Az utcákat járva figyelmünk olykor akaratlanul is a baljóslatú plakátokra téved, a házfalakról a helyi próféta, a Columbiát alapító Zachary Hale Comstock atya néz ránk szigorúan, és amikor először találkozunk a valóság szövetét széthasító furcsa jelenséggel, már biztosak vagyunk benne, hogy ezen a helyen valami nagyon nem stimmel. Mindezt csak tetézi, mikor az egyik propagandahirdetményről a jobb kezünkön lévő, AD-t formázó sebhely köszön vissza ránk, és azonnal el is szabadul a pokol, mikor a rend egyik éber őre kiszúrja ezen ismertetőjegyünket. Az öreg Comstock jó előre megjósolta érkezésünket (úgy állítva be, mint a város pusztulásának előjelét), és ellenünk hangolta a lakókat, akik mindent meg is tesznek annak érdekében, hogy megakadályozzanak a célunk elérésében, ami nem más, mint a város közepén álló emlékműben raboskodó Elizabeth megszöktetése.

ISMERŐS VIZEKEN

Amint a játék akciódúsabb fokozatra vált, az is gyorsan nyilvánvalóvá válik, hogy az Irrational Games fejlesztői nem azzal töltötték az elmúlt hat évet, hogy forradalmasítsák az FPS műfajt, hanem jóformán megelégedtek annyival, hogy apróbb változtatásokat eszközölve átnyújtsák nekünk ugyanazt, amit 2007-ben egyszer már megkaptunk a BioShock keretében. A recept szinte semmit nem változott, sőt, ha nagyon szigorúak akarunk lenni, akkor a játék rossz értelemben egyszerűsödött, így a leleplezõdésünket követően más dolgunk sincs, mint követni a fejlesztők által gondosan kitaposott ösvényt, és elpusztítani mindenkit, aki szembejön.

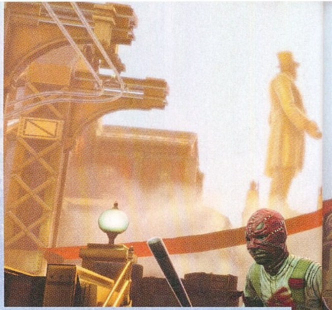
Ebben segítségünkre lesz a játékban található tetemes – de teljesen sablonos – fegyverkészlet, illetve a bal kezünkre ismét jutnak különleges képességek, úgynevezett vigorok, amiket a só (Salt) nevű különleges löttyel táplálhatunk. A varázslatos erőkre ugyan nem nagyon ad

Elizabeth teljesen elvarázsolja a játékosokat, nem csoda, hogy a magazin 84. oldalán található Top 20 jó nő listánkon is előkelő helyet szerzett magának

magyarázatot a játék, cserébe viszont mind a nyolc (a részletekért lásd külön keretes anyagunkat) képességet használhatjuk támadásra, illetve csapdaállításra, így téve az átlagosnál valamivel érdekesebbé a ránk váró harcokat.

A játékmenet egyébként olyannyira nem változott, hogy ezúttal is fel kell forgatnunk mindent az életerőnket visszatöltő élelmiszerek, a sótartalék és a pénz érdekében, így a játékidő jelentős részét az teszi ki, hogy ládákban, hordókban, asztalokban és szekrényekben kutatunk a begyűjthető cuccok után. Az ezüsttallérok különösen fontosak, ezúttal ugyanis

AZ INFINITE RÖGTÖN A DOLGOK KÖZEPÉBE CSAP, ÉS A LEHENGERLŐ ATMOSZFÉRA AZONNAL BESZIPPANTJA A BOOKERT IRÁNYÍTÓ JÁTÉKOSOKAT



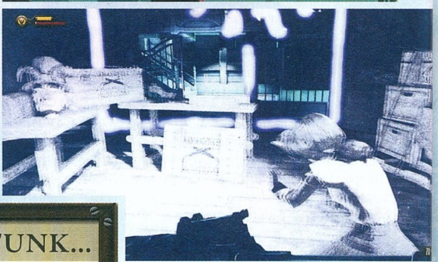
Rapture-rel ellentétben Columbia még teljes pompájában áll az érkezésünkkor, ám az általunk is befolyásolt események hatására szemtanúi lehetünk a villámgyors hanyatlásnak is

csak a pályaszerte található automaták segítségével fejleszthetjük a vigorokat és a különböző fegyvereket – az előbbiek kettő, míg az utóbbiak négy szinten keresztül tuningolhatók, ám flintából egyszerre már csak kettő lehet a kabátunk alatt. Az Infinite-ben teljes egészében az akció került előtérbe, az agyunkat szinte sosem kell használni, már csak azért sem, mert az első BioShock hackelése, és a fényképezőgép használata teljesen eltűnt a repertoárból. Maradtak viszont a hallgatható naplók (illetve vannak kinetoszkópok), melyeknek a begyűjtése nemcsak az achievementek miatt hasznos, de azért is, mert a segítségükkel feltárul előttünk Columbia története, illetve a szereplők hangos emlékeinek hála a történet egyes részletei is értelmet nyernek.

Persze hatalmas tévedés lenne azt állítani, hogy az Infinite semmilyen újdonságot nem tartogat az első BioShockhoz képest, ám a visszatöltődő pajzs, a passzív képességeket biztosító cserélhető ruhadarabok, a közelharcra és a sínek „meglovaglására" alkalmas kampó azért egyáltalán nem olyasmi, amitől 2013-ban hasra kellene esni – főleg az utóbbi nem nagy szám, hiszen a sínhálózaton való utazgatás egyáltalán nem kapott akkora szerepet, mint amekkorát az előzetesek sejttettek. Viszont a játéknak mégis van egy olyan ütőkártyája, ami részben képes feledtetni azt, hogy a játékmenet alapvetően megrekedt a hat évvel ezelőtti szinten.

ELIZABETH

„Minden sikeres férfi mögött egy nő áll" – tartja a mondás, és ez határozottan igaz a BioShock Infinite-re, mert bár Booker a főhős, Elizabeth karaktere nélkül fabatkát sem érne az egész kaland. A Comstock által fogva tartott lány nemcsak az egyik legbájosabb teremtés a videojátékok történetében, de különleges képességének hála olyan kulcsfontosságú eleme a programnak, amitől a játékmenet kicsit színesebbé válik. A 19 éves Elizabeth kifejezetten talpraesett hölgy, vigyázni egyáltalán nem kell rá, ő viszont a kisebb-nagyobb konfliktusok ellenére is odafigyel a partnerére. Nemcsak extra pénzt kutat fel a pályákon, de harc közben kisegít minket lőszerrel, életerő-csomagokkal és sóval (egyetlen gombnyomás, és azonnal odahajítja nekünk a cuccokat), és ő az, aki szekrényborogatások során összegyűjtött



Ha valamire megtanít az Infinite, akkor az az, hogy a párhuzamos világokkal játszani veszélyes dolog

AMIVEL EDDIG NEM TALÁLKOZHATTUNK...

Az Infinite játékmenete ugyan szinte egy az egyben a korábbi BioShock-játékokat idézi, de a megszokott lehetőségek mellett azért találkozhatunk olyan elemekkel is, amelyek teljesen újnak számítanak a BioShock-univerzumban. Ezeket vesszük most szemügyre.

HASZNOS HOLMIK

Booker ugyan nem egy divatmániás fazon, ennek ellenére nem árt odafigyelni, hogy milyen ruhadarabokat aggatunk rá, hiszen a pályákon fellelhető kiegészítők (nadrág, kalap, kabát stb.) egészen durva képességekkel ruházzák fel hősünket. Extra tűzsebzés, automatikus visszatámadás és egyéb nyalánkságok...

KINETIKUS PAJZS

A Lutece ikrek egyik leghasznosabb ajándéka, egy sárga lötty, amit elfogyasztva kinetikus erőteret „növesztünk". A pajzs egy darabig egész jól bírja a lövéseket, magától visszatöltődik, ráadásul akárcsak az életerőnk és a sótartalékunk, ez is fejleszthető, így idővel egyre durvább védelmet biztosít a számunkra.

KÉZIKAMPÓ

A rendőröktől zsákmányolt kampó nemcsak abban lesz a segítségünkre, hogy meglovagoljuk a városrészeket összekötő síneket, de a közelharcban is hasznos társ. Használatával fel is ugorhatunk a magasban lévő tartórudakra, hogy aztán alászállva egyetlen csapással intézzük el az éppen utunkba kerülő ellenfeleket.

Ha sokáig elnyomsz egy bizonyos réteget, akkor ne lepődj meg, ha azok egy idő után megelégelik a hányatott bánásmódot, maszkot húznak, és rád rontanak a saját otthonodban

tolvajkulcsok segítségével bármilyen zárat vagy széfet pillanatok alatt feltör – már ha nálunk van a kellő mennyiség az akcióhoz.

És ez még nem minden, ugyanis a leányzó képes utat nyitni más dimenziókba, ami nemcsak a ránk váró történet szempontjából fontos tulajdonság, de a küzdelmek során is megvan a maga haszna. Az Infinite rengetegszer tereli hatalmas, nyitott helyszínekre a játékost, ahol alkalmanként akár egy tucat ellenfél is felbukkanhat egyszerre. Ilyenkor jön jól Elizabeth azon hatalma, amivel más dimenziókból képes hasznos tárgyakat áthúzni a mi létsíkunkra. Ezek az extrák szürkén villódznak a pályákon, és nekünk csak el kell döntenünk, hogy melyikre van szükségünk – egyszerre ugyanis csak egy lehet aktív állapotban. Kérhetünk az ellenséget automatikusan támadó rögzített lövegtornyot, levegőben cirkáló ágyús moszkitót, életerő-csomagokat rejtő ládát, falból kiálló rudat, amire felkapaszkodhatunk, fedezéket vagy akár fegyvereket. Normal fokozaton ugyan ezek nélkül is simán boldogulhatunk, ellenben Hardon vagy a külön megnyitható 1999 módban egy ilyen opcionális extra bizony életmentő lehet.

HIÁNYZÓ LÁNCSZEMEK

Elizabeth maga tehát tényleg képes egyedi ízt kölcsönözni a játéknak, ám nem véletlenül írtuk korábban, hogy a jelenléte csak részben tudja palástolni az Infinite kissé sablonos részeit. Hiába van ugyanis mellettünk egy erős női karakter, hiába lenyűgöző a körülöttünk lévő világ, a folyamatos harc egy idő után képes monotonná válni (főleg, mikor egy szellemet kell egymás után háromszor legyőzni), és nagyon hiányzik valami, ami egy kicsit feldobná a fegyverek és a vigorok folyamatos puffogtatását.

A gyűjtögethető cuccok erre nem képesek (sőt, csak még egysíkúbbá teszik a játékot), és a Voxophone sztorik sem annyira lebilincselők, hogy ellensúlyozzák a helyenként érződő ürességet. Az Infinite játékmenete túlságosan kötött, a szabadságunk minimális, választási lehetőségeink nincsenek (ahogy eltérő befejezések sem), és nagyon hiányzik néhány igazi mellékküldetés (nem ládák és kulcsok keresgélése) és pár tényleges interakciót kínáló NPC, illetve az sem ártott volna, ha kapunk olyan ikonikus ellenfeleket, mint amilyen a Big Daddy volt a maga idejében. Persze találkozunk félig ember, félig robot handymannel, lesznek vigorokat használó különleges rosszfiúk, valamint steampunk gépezetek Gatlinggal, de ezek a fickók még csak meg sem közelítik az első BioShock legendás ellenfelét, és hiába van a játékban egy mindent elsöprő Songbird, ha igazából csak a legutolsó fejezetben kerülünk kapcsolatba vele...

EGY TÖRTÉNET MIND FELETT

A BioShock: Infinite tehát bőven hagy kívánnivalót a játékmenet terén, és ez főleg annak tudható be, hogy az Irrational Games mindent alárendelt a játék történetének. Még szerencse, hogy egy olyan történetről beszélhetünk, amihez foghatóval még nem nagyon találkozhattunk videojátékban. A monitorokon és tévéken kibontakozó sztori mind filmként, mind regényként megállná a helyét, játékként

VIRGONCKODJ VIGORRAL

A BioShock-széria jó hagyományaihoz híven ezúttal is visszatérnek a bal kezünkkel elsüthető különleges képességek, amelyekből ezúttal nyolcat találunk a játékban. Ezek között vannak korábbról ismerős megoldások és teljesen új „varázslatok" is, lássuk őket szép sorban!

BUCKING BRONCO

A Bucking Broncót gyorsan elsütve a célba vett ellenfelek a levegőbe emelkednek, így könnyen sebezhetővé válnak. Ha viszont hosszan nyomva tartjuk a vigorért felelős billentyűt, egy levitációs csapdát generálunk, melyre rálépve több rosszfiú is megtanul repülni. Ezt a vigort ajánlott a Devil's Kiss-szel kombinálni.

RETURN TO SENDER

Az egyik leglátványosabb vigor. Lényege, hogy folyamatos nyomás alatt tartva egy mágneses mezőt generál Booker köré, ami összegyűjti a rá kilőtt lövedékeket. Amikor elengedjük, az összes töltény visszarepül az ellenfelek irányába, hatalmasat sebezve rajtuk. Persze ebből is lehet csapdát faragni.

MURDER OF CROWS

A BioShock méheit az Infinite-ben varjak helyettesítik. A vigort elsütve Booker gyilkos varjúsereget zúdít ellenfeleire, akik ilyenkor sérülnek, s még védekezni sem tudnak. Ha pedig hosszan nyomva tarjuk a megfelelő billentyűt, egy fészket telepítünk a lábunk elé, melyből érintésre húsevő madárraj özönlik elő.

POSESSION

Az első vigor, amit felszedünk a játék kezdetén. A Possession lehetővé teszi, hogy lelkünk egy kis darabjával megszálljunk más embereket, illetve berendezéseket. Így zárt ajtókon is átmehetünk, magunk mellé állíthatjuk a géppuskás robotokat, sőt, akár ellenségeinkből is barátokat faraghatunk pár röpke percre.

UNDERTOW

Ez a vigor nem igazán alkalmas sebzésre, de simán le tud bénítani pár ellenfelet. Lényege, hogy polipszerű kart növesztve ellökhetjük a hozzánk közel kerülő támadókat (hasonlóan a Charge-hoz), de ha szeretnénk, akár magunkhoz is ránthatjuk őket, hogy egy gyors kivégzéssel tegyünk pontot a küzdelem végére.

DEVIL'S KISS

Mi más lehetne az ördög csókja, mint egy tűzlabda, ami ellenfeleinkre hajítva lángba borítja őket? Persze ez nem mindig működik, hiszen ha sokan vannak, szétszaladnak. Viszont van megoldás: hosszan nyomva a Devil's Kiss robbanó csapdát telepít, ami egyszerre több ellenségről is képes „gondoskodni".

CHARGE

A Charge forgószelet gerjeszt Booker köré, aki így „elfújhatja" az alkalmatlankodó columbiai polgárokat. A gombot hosszan nyomva tartva ugyanakkor közvetlen támadásra is használható ez a vigor: egy szélllökés hátán az ellenfél elé kerülhetünk, hogy aztán különösen erős ütést mérjünk rá. Hatásos módszer.

SHOCK JOCKEY

Ez a vigor ismerős lehet a sorozat rajongóinak, hisz keveset sebző, de az ellenfeleket rövid időre lebénító villámokat szórhatunk a segítségével. A másodlagos elsütés ezúttal is csapdaként funkcionál: elektromos töltéssel teli kristályokat varázsolhatunk a földre, melyek érintésre hozzák a kívánt megrázó hatást.

AKIKRE JÓ LESZ ODAFIGYELNED

Habár az Infinite Columbiája sok tekintetben gazdagabb világ, mint amilyen Rapture volt, a ránk váró ellenfelek egyike sem ér fel a legendás Big Daddykkel. A játékidő jelentős részében teljesen hagyományos, fegyveres emberekkel fogunk küzdeni, lesz két vigorokat (Devil's Kiss és Murder of Cows) használó ellenfél, illetve van három olyan „rosszfiú"-típus, akikről külön is érdemes megemlékezni egy kicsit. Nézzük, hogy kikről is van szó pontosan.

HANDYMAN

Columbia robotzsaruja, hiszen részben gép, részben ember. Hősünknél nagyjából kétszer nagyobb, komoly ereje van, és a motorizált testnek köszönhetően nemcsak villámgyors, de hatalmas ugrásokra is képes. Egy helyben nincs esélyünk ellene, és érdemes a mellkasa közepén lévő „szívére" célozni, ott ugyanis könnyebben sérül. Vigyázz, a halála után felrobban!

MOTORIZED PATRIOT

Az alapító atyák egyikéről mintázott motorizált hazafi egy steampunk terminátor, ami egy hatalmas Gatlinggal támad az olyan ellenséges elemekre, mint Booker. Ellene kifejezetten hatásos a Shock Jockey vigor, hiszen amíg a villámoktól sokkot kap, addig mögé kerülhetünk, és elkezdhetjük lőni a hátát, ami a patrióta leggyengébb pontja.

BOYS OF SILENCE

Csupán egyetlen helyszínen lesz alkalmunk találkozni a fajtájával, de az bizony emlékezetes. Igazából nem is a dudafejű alakkal van a baj, hanem azokkal a porcelánfiúkkal, akiket „felébreszt", ha észrevesz minket. Éppen ezért harc helyett inkább próbáljátok meg elkerülni a látóterét, kis ügyességgel elosonhattok mellette.

pedig olyat üt, hogy nincs azon mit csodálkozni, hogy rengetegen szuperlatívuszokban beszélnek a látottakról.

Ahogy a cselekmény fel van építve, azt tanítani kellene, és az Infinite tipikusan olyan játék, ami második nekifutásra, a döbbenetes végkifejlet ismeretében is tartogat meglepetéseket. Booker karaktere kezdetben teljesen sótlan, aztán megjelenik mellette Elizabeth, és nemcsak a játék válik színesebbé, de lassan kibontakozik a főhős figurája is, akiről szépen lassan egyre többet tudunk meg. Amikor a páros összeszokik, a játék előtérbe helyezi a Columbiában dúló ellentéteket, majd ennek folyományaként komoly szerepet kapnak az egész sztori gerincét képező párhuzamos univerzumok, szép lassan lehull a fátyol a velünk szemben álló karakterekről, mindenki megmutatja az igazi arcát, elkezd kikristályosodni a múlt, és idővel láthatóvá válik a szereplőket összekötő bonyolult háló is. Helyenként ugyan azt érezhetjük, hogy a cselekmény, a karakterek egy része és a motivációk túlságosan hasonlítanak az első BioShockban látottakra, de az a gyönyörű az egészben, hogy még ezek a „hasonlóságok" is értelmet nyernek a végkifejletben.

Az Infinite egyik nagy erénye, hogy a történet mindig csak annyi információt csöpögtet, hogy még inkább kíváncsiak legyünk a befejezésre, de anélkül tisztul a kép, hogy az új részletek bármit elárulnának a lezárásról. Megértjük, mire szolgált az Elizabethet

A BioShock: Infinite-ben egészen új értelmet nyer a népies „a ménkű vágjon beléd" szitkozódás

fogva tartó torony. Fény derül Lady Comstock halálának titkára. Megtudjuk, mit tervezett a próféta a lánnyal – és így tovább. Fontos részletek ezek, de mégsem leplezik le idő előtt a végső csattanót.

Lehet, hogy a játékmenet nem forradalmi, ennek ellenére mindenkinek érdemes végigküzdenie magát a pályákon, mert az Infinite utolsó félórája nemcsak erre a játékra nézve katartikus élmény, de még az első

AZ INFINITE A RÁNK VÁRÓ TÖRTÉNET SZEMPONTJÁBÓL FELEDHETETLEN ÉLMÉNY, DE A JÁTÉKMENET TERÉN SOK ÚJDONSÁGOT NEM TARTOGAT

● **Habár Columbia vezetője egy megtért atya, az általa tisztátalannak vélt elemek megbüntetését nem bízza Istenre, szereti a saját kezébe venni a dolgokat**

● **A képen látható „madárka" egyáltalán nem azért mérges, mert nem talált magot az etetőben...**

BioShock sztoriját is új megvilágításba helyezi, olyan kérdések és elméletek születését eredményezve, amikről a rajongók hosszasan tudnak majd jóízűen vitázni – és egy jó tanács: a stáblista végét mindenkinek érdemes megvárnia!

FÉNYESRE POLÍROZVA

Az Infinite története parádés, ám a fejlesztők nem csak a sztori tökéletesítésére fektettek erős hangsúlyt, a program technikai része szintén komoly dicséreteket érdemel (legalábbis PC-n), már csak azért is, mert a végigjátszás során egyetlen buggal sem találkoztunk, és a játék alatt dolgozó, módosított Unreal Engine 3 jól skálázható, a megfelelő kompromisszumok mellett még az öregebb gépekkel is neki lehet vágni a kalandnak. Az új BioShock tálalása kiváló, legyen szó akár a grafikáról, akár a hangokról. Kezdetben minden csodaszép, aztán ahogy eldurvulnak az események, úgy változik meg körülöttünk a környezet, ráadásul a kalandunk során számos érdekes helyszínt lesz lehetőségünk bebarangolni, a díszes utcáktól a nyomornegyeden át egészen a repülő erődítményekig. A pályatervezésre alapvetően nem lehet panasz, ezen a területen csak azért érheti kritika a játékot, mert egy idő után az embernek olyan érzése támad, mintha csupán egy drága filmdíszletben szaladgálna. A kezdeti pezsgés fokozatosan eltűnik Columbia utcáiról, s amikor kitör az alapítók és az elnyomottakat képviselő Vox Populi közti polgárháború, kicsit furcsának hat, hogy az élőknek helyenként már a nyomát sem látni. Ha pedig már a felhők feletti város lakóiról beszélünk, talán nem ártott volna valamivel több karaktermodellt készíteni, ugyanis egy ponton túl még a legfelületesebb szemlélőnek is feltűnik, hogy az útjába kerülő figurák túlságosan is hasonlítanak egymásra.

Ami a hangokat illeti, nemcsak szinkron lett kiváló, de a fejlesztők számos alkalommal éltek a zenei betétek lehetőségével (a Beach Boys kórus a játék legelején, Elizabeth és Booker gitáros jelenete a nyomornegyedben), és ügyesen játszottak a párhuzamos univerzumokba nyíló „szakadásokkal" is, olyan számokat csempészve a programba, mint a Creedence Clearwater Revival-féle Fortunate Son vagy a Girls Just Want To Have Fun Cindy Laupertől.

● **Ha annyi ezresünk lenne, ahány tárat ellőttünk a játékban, simán vennénk belőle egy ASUS Tytant!**

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 DUO 2.4 GHz vagy AMD Athlon X2 2.7 GHz CPU, 2 GB RAM, ATI Radeon HD 3870 vagy NVIDIA 8800 GT VGA, 20 GB HDD

Történet szempontjából felejthetetlen alkotás, a játékmenet viszont helyenként csalódást keltő – ennek ellenére muszáj mindenkinek játszania vele!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Az Infinite sztorija áll-leejtős, akárcsak a látvány, Elizabeth pedig a legbájosabb nő, akivel eddig videojátékban találkoztunk.

KONTRA

A játékmenet alig tartalmaz újdonságokat, nulla szabadság, mellékküldetések hiánya, helyenként monoton lövöldözés.

85%

AZ ÉV JÁTÉKA?

A cikk írásakor még csak március vége van, de az már most borítékolható, hogy a Bioshock: Infinite helyet követel majd magának a decemberben összeálló év legjobbjai listákon. Mind a grafika, mind a történet terén van esélye a győzelemre, ám az év játéka cím már erősen kérdéses, hiszen az Irrational Games legújabb alkotása pont a játékmenet terén nyújtotta a legkevesebbet. Ez persze egyáltalán nem azt jelenti, hogy a BioShock Infinite nem jó, erről szó nincs, a 2013-as felhozatal egy olyan programjáról beszélünk, amit a lehengerlő történet és a lenyűgöző tálalás okán mindenképpen érdemes kipróbálni. Játékstílustól függően 12-16 órányi szórakozás vár itt mindenkit, ám hatévnyi szünet után mi ennél sokkal többet vártunk. Remek dolog és követendő példa, hogy egy játéknak (még egy FPS-nek is) kiváló története van, ám a sztori nem minden, az igazán nagy durranáshoz frissesség és a változatosság is kell. 2007-ben a BioShockkal ez összejött, ám hiába telt el azóta hat év, az Infinite még így is csak második lehet. ●

MINDEN JÓ, HA JÓ A VÉGE

BATTLEFIELD 3: End Game

[ÍRTA CHRIS] Megjelent az ötödik, s egyben utolsó kiegészítő korunk egyik legnépszerűbb FPS-éhez, melyben krosszmotorok nyergében vághatunk neki az ellenfél teljes megsemmisítésének. Egy korszak lezárult, de vajon szép emlékekkel a hátunk mögött emlékezünk majd vissza a Battlefield 3-ra?

Hihetetlen, hogy közel két év telt el a Battlefield 3 megjelenése óta. Két év, és még mindig tömegek játszanak vele, népszerűsége folyamatosan növekszik, egyre többen és többen vetik bele magukat az elképesztően akciódús jelenetekkel tarkított csatározásokba. Na igen, gyorsan repül az idő, ha a játék folyamatosan kapja a jobbnál jobb DLC-ket, melyek a további tartalmakkal kitolják az alapprogram szavatosságát. Először ott volt a klasszikus térképeket hozó Back to Karkand, aztán a közelharcra összpontosító Close Quarters, a járműves harcot előtérbe helyező Armored Kill, az apokaliptikus környezetben játszódó Aftermath, végül itt a krosszmotoros End Game, ami rögtön négy fronton indít támadást a játékosok kegyeiért.

SZABAD A PÁLYA

Az End Game, hasonlóan az összes többi DLC-hez, négy új pályát kínál a BF3-veteránoknak, melyek név szerint a következők: Kiasar Railroad, Operation Riverside, Nebandan Flats és Sabalan Pipelines. A négy új térkép mindegyike nagyméretű, nagyrészt sík terület, melyek közepén egy nagyobb hangár, épület vagy olajfinomító várja a közelharcba bocsátkozó fegyvereseket. Bár a pályákon többnyire a járművéké a főszerep, ezúttal is minden szerepkörben megtalálhatjuk a helyünket a csatamezőkön, kezdve a sokak által utált orvlövészektől a támogató játékosokig – már amennyiben tudjuk, hogy mikor és merre érdemes keresni a zsíros célpontokat.

A látvány most is szemkápráztató, ismét elmondhatjuk, hogy a pályatervezők mellett a grafikusok is alaposan kitettek magukért. Egyszerűen jól esik minden másodperc, amit a monitor bámulásával töltünk el – a Battlefield 3 tipikusan az a játék, amit nem győzünk dicsérő jelzőkkel ellátni, ha a látványról van szó.

KAPJ EL, HA TUDSZ

Az End Game egyik legnagyobb újdonsága egy klasszikus játékmód felélesztése, mely Capture the Flag néven ismert, és célja az, hogy megszerezzük az ellenfél bázisán található zászlót, amit aztán haza kell vinni a bázisunkra. Amennyiben a saját zászlónk a helyén van, és bevisszük mellé az ellenfélét, akkor pontot szerzünk, ha a viszont a lobogónk nincs a helyén, akkor valakinek a csapatunkból vissza kell szereznie azt.

A CTF játékmód tehát komoly csapatmunkát, kezdeményezőkészséget és ügyességet kíván a játékosoktól, így magával hoz egy rakás olyan problémát, amit egészen idáig nem nagyon ismerhettek a Battlefield 3 játékosok. Először is, itt nem elég az, ha négy ember nekiindul az ellenfél bázisának, hogy megpróbálják megszerezni a zászlót, míg a többiek popcornt ropogtatnak a hegytetőkön, vagy próbálják védeni a saját lobogót. A CTF-pályákon hamar kiderülhet, hogy kevés az olyan támadó szellemű játékos, aki bevállal egy halált csak azért, hogy a csapatának pontot szerezzen, ezért a zászlós játékmód sokszor csak abból áll, hogy a két csapat bevackolja magát a saját bázisára, s mindenkit szitává lőnek, aki odamerészkedik. A zászlókat aknazárral és C4-es töltetekkel védik, a puskacsövek pedig azt figyelik, hogy ki lesz az a marha, aki megpróbál pontot szerezni a csapata számára, így nagyon hamar azoknak is elmegy a kedve a próbálkozástól, akik teszem azt Rushban elsőként rohannak be élesíteni az M-Com állomásokat. De ha meg is indul valaki, akkor se nagyon ér célba, hiszen a játékosok többsége szétszóródik a csatatéren, egyik oldalról sem látunk átgondolt támadásokat, ettől pedig az egész játékmód hihetetlenül frusztrálóvá, selejtessé válik.

A CTF mellett egy másik klasszikus játékmód is visszaköszön a BF3-ban, amit a PC-s játékosok valószínűleg csak hírből ismerhetnek, ezt ugyanis kizárólag a konzolos Battlefield

Hóban motorozni egyáltalán nem életbiztosítás, de az End Game-ben nem a csúszós utak, hanem az alacsonyan szálló rakéták miatt kell leginkább aggódni

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
FPS

MULTI
64 fő (PC)
24 fő (konzol)

INFO

Az End Game a Battlefield 3 utolsó DLC-je, amely megvásárolható külön is, illetve részét képezi a Premium előfizetésnek. A csomag ára önmagában 15 euró.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HA A CTF-ET VÁLASZTOD

A CTF játékmód hihetetlenül idegesítővé válhat, ha a két csapat úgy dönt, hogy védekezik, és ki sem mozdul a zászlója környékéről. Légy kezdeményező, és változtass ezen a hozzáálláson! Ha a játékostársaid látják, hogy van, aki próbálkozik, beállhatnak melléd a csatasorba, és jó eséllyel segíteni fognak a zászlószerzésben. Ne add fel, próbálkozz újra és újra!

HA A CONQUESTET VÁLASZTOD

Amennyiben conquest játékmódban játszunk, akkor a pályák közepén található bázispont elfoglalásával csapatunk megkaparinthatja az End Game egyik újdonságát, a dropshipet. Ennek előnye, hogy páncélozott járművet és játékosokat dobhat a pályára, akik így akár a térkép ritkábban látogatott pontjaira is odatévedhetnek. Igyekezzünk megszerezni és megtartani ezt a bázist!

FENN A LEVEGŐBEN

Az Air Superiorityben teljesen felesleges az ECM/Flare használata, ugyanis ezek sem képesek huzamosabb ideig megvédeni a megsemmisüléstől. A repülődre tegyél inkább beam scant, hőkövető rakétát, valamint porral oltót. Ez utóbbi különösen hasznos, ugyanis sokan, ha valakit „Disabled” állapotra lőnek, általában hagyják továbbrepülni, úgysem lehet kiugrani a gépből.

Láttunk már pár mókás dolgot a Battlefield 3-ban, de a motor hátán gubbasztó hátizsákos katona még így is bőven benne van a Top 10-ben

KÜLÖNVÉLEMÉNY WILSON TOLLÁBÓL

Hazudnék, ha azt mondanám, hogy túlságosan vártam a Battlefield 3 utolsó DLC-jét, valahogy egyik se sikerült úgy, ahogy azt reméltem, és mind a mai napig inkább az alapjáték pályáin irtom a tankokat és a katonákat. Az End Game azonban más lett: oké, a CTF borzalmas, az Air Superiority pedig még az 1943-as kistestvérénél is rosszabb, de ez a része egy másodpercig sem érdekelt. Viszont a pályák... azok bizony kiválóak. Az egy dolog, hogy döbbenetesen néznek ki, és már turistáskodni is jó rajtuk, hát még háborúzni, az viszont már egy másik, hogy még a felépítésük is remek. Van ugyan egy-két pont, ahol durván be lehet szorítani a spawnba a csapatokat, de ez könnyen megpatchelhető probléma. Így nem lehet mást tenni, mint kimondani: az Endgame kiváló és méltó búcsú egy fantasztikus játéktól – most már tényleg jöhet a Battlefield 4!

1943-ban láthattuk – itt az Air Superiority! Ebben a módban a játékosok repülőgépek (csak és kizárólag sugárhajtású vadászok) pilótafülkéjéből pusztíthatják egymást. A gépekből kiugrani nem lehet, tehát az Armored Killben megismert Tank Superiority játékmóddal ellentétben itt már nincs gyalogsági harc. Van viszont három kontrollpont az égen, amiket rövid ideig tartó levegőben körözéssel kaparinthatunk meg.

Két gond van az Air Superiorityvel. Az első, hogy 32 vagy annál több játékost nem támogat, hiába találunk 48- vagy akár 64-fős szervereket – kár tölteni időt pazarolni rájuk. Ennek oka, hogy amint 24 főnél többen vagyunk egy pályán, a játékosok folyamatosan egymásnak csapódnak az égben, ami miatt élvezhetetlenné válik az egész játékmód. Különösen fájó, hogy ilyenkor nemcsak az ellenfél vadászpilótáival, de saját csapattársainkkal is meg kell küzdenünk, hogy életben maradjunk a túlzsúfolt légtérben; rossz nézni, hogy ellenfeleinkre hogyan vetik rá magukat a fragre kiéhezett társaink, majd pattannak le egymásról, és fúródnak a földbe a folyamatos koccanások következtében. A másik gond, hogy amíg Conquest vagy Rush játékmódokban a repülőgépek fontos részei a csatának, és nemcsak légi harcban, hanem a földi támogatásban is jelentős szerepet játszanak, addig itt csupán égi küzdelem van, így hiába is megyünk ritkábban lakott szerverre játszani, ez a játékmód bizony igen hamar piszok unalmassá válik. Röviden összefoglalva tehát se a CTF, se az Air Superiority nem működik jól az End Game-ben. Az előbbi a játékosokon bukik el, az utóbbi pedig azért, mert egész egyszerűen monoton és unalmas – már persze akkor, ha egyáltalán lehet vele értelmesen játszani.

NINCS KI MIND A NÉGY KEREKÜNK

Az End Game nemcsak négy új térképpel és két új játékmóddal bővíti ki a Battlefield 3-at, hanem új járművekkel is, melyek közül a krosszmotorok hozzák a legtöbb színt a csatározásokba. A motorkerékpárok gyors, kétszemélyes járművek, melyek ideálisak a CTF-ben történő zászlószerzésre, vagy arra, hogy rövid idNew belül, szinte észrevétlenül megkerüljük az ellenséges vonalakat, és elfoglaljunk egy kontrollpontot az ellenféltől. A motorok simán feledtetik velünk a CTF-ben átélt borzalmakat, s miközben százzal repesztünk a vasúti sínek mentén vagy egy hegygerincről lefele, vigyorogva brümmögünk a motorok hangját utánozva. Motorozni kivételesen jó érzés a Battlefieldben, még akkor is, ha az ellenfél pár pillanat alatt szétkap minket egy vállról indítható rakétával, vagy ha berongyolunk egy tank lánctalpai alá. A vezetési élmény kiválóra sikeredett, s külön öröm volt a pályákon kifejezetten erre a célra kialakított ugratókkal megközelíteni az ellenséget, vagy elmenekülni egy helikopter gépágyútüze elől.

A kaminoknak nem, viszont a tankoknak muszáj elsőbbséget adni a túlélés érdekében

A krosszmotorok mellett egy új csapatszállító járművet is kapunk, amiből mindig csak egy darab található a pályán. Ezt a repülőt az a csapat birtokolhatja, amelyik az irányítása alá veszi a térkép közepén lévő, repülőgépikonnal ellátott ellenőrzőpontot. Ha ez sikerül, akkor az adott fél egy újabb születési ponttal lesz gazdagabb, a dropshippel, ami nagyon hasonló az Armored Kill C130-as Gunshipjéhez, azzal a különbséggel, hogy ebből tüzelni nem lehet, csak játékosokat és egy könnyűpáncélos IFV-t dobhatunk ki belőle.

VÉGET ÉRT A MÓKA MÁRA

Az egyik szemünk sír, a másik pedig nevet, amikor az End Game értékelését írjuk. Sírunk, hiszen a négy főbb újdonságból kettő (CTF és az Air Superiority) nem túl élvezhető, bár kétségtelen, hogy ez nem kifejezetten a készítők hibája. Úgy érezzük, hogy a fejlesztők feleslegesen erőltették a klasszikus CTF-et a Battlefield 3-ba, mert egész egyszerűen ez a játékmód nem illeszkedik a megszokott játékmenetbe, a járművekkel zsúfolt környezetbe. Az új pályák viszont elképesztően jól sikerültek, hozzák azt a minőséget, amit már megszokhattunk a DICE-tól, valamint a motorkerékpárok is üde színt visznek a csatározásokba. Nagy kár, hogy mostantól egészen a Battlefield 4 megjelenéséig kénytelenek leszünk új pályák nélkül kibírni valahogy – reméljük, hogy apróbb tartalmakat (fegyverfestést, új dögcédulákat) azért még kapunk a készítőktől.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, DX 10 kompatibilis 512 MB VGA, 2 GB RAM, 20 GB HDD, Minimum Win Vista, BF3 alapjáték

Az End Game méltó befejezése lett a Battlefield 3-nak, viszont kár, hogy a CTF-et beleerőltették. Jobb lett volna még pár új fegyver, vagy egy-két új jármű.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A krosszmotorokkal elképesztően jó száguldozni, és a négy új térkép is kiváló lett.

KONTRA

A CTF felesleges és frusztráló, az Air Superiority pedig unalmas.

82%

VÁLTS SZAKASZT

Amennyiben szeretnél a ponttábla élén végezni, akkor szükséged lesz egy jó csapatra, ahol a játékosok támogatják egymást. Nem elég a tudás, ha csupán annyiból áll a meccs, hogy mész előre és meghalsz. Keress olyan szakaszt, ahol nincsenek sniperek, és látod, hogy ugyanúgy szeretnék megnyerni a mérkőzést, mint te. Ne ragadj le egy szakasznál, főleg, ha kevesebben vagytok benne, mint négy fő!

MOTORON ÜLVE

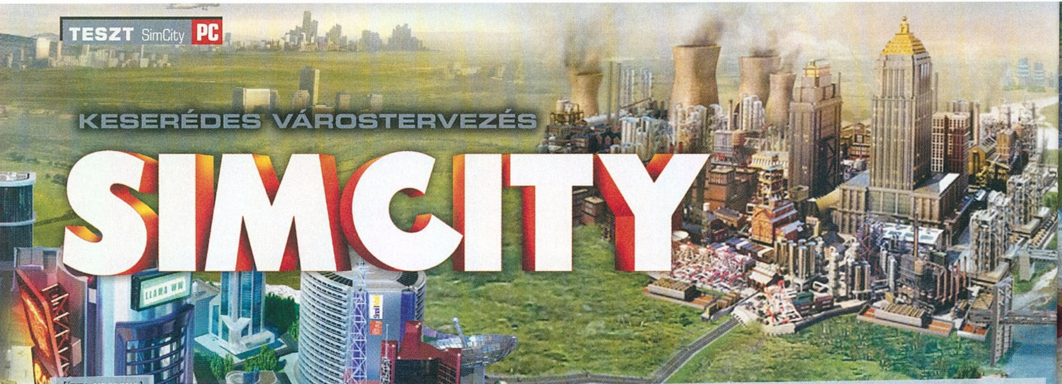
A motorkerékpárral képesek lehetünk pillanatok alatt átszelni az egész térképet, de a gyorsaságnak gyakran az az ára, hogy felkészületlenül belerohanunk pár nem túl barátságos katonába. Ezért inkább kerüljünk nagyokat, úgyis gyorsan odaérünk vele bárhova! Használjuk a motorkerékpárt arra, hogy az ellenfél hátába kerüljünk, s onnan csapjunk le a bokrokban bujkáló mesterlövészekre.

MOTOROSOK ELLEN

A motorosok veszélyesek, hiszen észrevétlenül megközelíthetik zászlónkat, elfoglalhatják pontjainkat, hátba támadhatják orvlövészeinket. Kiiktatásukhoz használjunk Javelin rakétát, ami egyetlen találattal, meglepetésszerűen semlegesíti őket, továbbá telepítsünk aknákat az elhagyatott földutakra. Ezekkel a módszerekkel igencsak elvehetjük az ellenfél kedvét a motorozástól.

AZ ÚJ NÉGYKEREKŰ

Tesztünkben nem tettünk említés az új légelhárító terepjáróról, mely rendkívül sokban hasonlít az alapcsomagban található LAV-re. A különbség a két jármű között az, hogy az újakban van másodlagos tüzelési mód (a fegyverválasztó gombokkal lehet váltani), amelyben irányítatlan rakétákat lőhetünk ki. Ezek rendkívül hatékonyak páncélozott egységek ellen.



KESERÉDES VÁROSTERVEZÉS

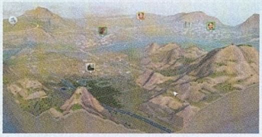
SIMCITY

[ÍRTA KREDENC]

Olvasóink jelentős része még az etetőszékben ülve nyelte a tejbegrízt, miközben e sorok írója meglett férfiként metropoliszokat tervezett egy zseniális széria negyedik részében. Tudom, hogy ez a felvezetés szokatlan egy játékteszt elején, de reményeim szerint kiderül a cikk végére, miért is hozakodtam elő ezzel a generációs kérdéssel...

Tíz év. A játékiparban egy örökkévalóság. Elég talán azt mondanom, hogy 2003 októberében jelent meg az első Call of Duty, amelyből ez idő alatt kilenc rész jelent meg, de a Sims-széria történetében is csak az első rész expanzióit toltuk. Tíz éve, 2003 januárjában került piacra a SimCity 4, amely a Will Wright által 1989-ben útjára indított sikerszéria ezidáig utolsó tagja volt. A nagy pauzát egyébként elsősorban a változó fogyasztói szokások indokolták, melyek a társadalom minden területén jelen vannak, az öltözködéstől a szórakoztató elektronikáig. A játékiparban ez a jelenség elsősorban a szöszölős, sok szabadidőt követelő műfajokat érintette, hiszen azon emberek nagy része, akik a felgyorsult világban tudtak maguknak szakítani pár órát szórakozásra, sokkal egyszerűbben megtanulható és kezelhető játékokat követeltek maguknak – ez futtatta fel a casual piacot, és fojtotta el többek között az epikus, több száz órás RPG-ket, a hosszú, mesélős kalandokat, vagy épp az alapos tervezést, mikromenedzselést követelő stratégiákat. Utóbbiak közé tartoznak a város- és birodalomépítő játékok is, amelyek ugyan próbáltak fennmaradni, de a műfaj egyik utolsó mohikánja, a franca Monte Cristo épp a SimCity-klón Cities XL bukása miatt ment csődbe 15 év után, 2010-ben.

Ezek alapján valahol érthető, hogy egy olyan profitorientált kiadó, mint az EA egyszerűen nem bízott az egykor oly népszerű franchise-ban. 2007-ben ugyan megpróbálták a casual vonal felé terelni a sorozatot, de a SimCity Societies inkább nevezhető tragikomikus, mint komolyan vehető próbálkozásnak. Szerencsére az utóbbi években az anyagi bukástól nem félő és bátran kísérletező indie-szféra előcsalta azokat a játékosokat, akik több, teljesebb élményre vágynak, így a fősodor is felbátorodott – miközben az EA még a fent vázolt okok miatt a remek Syndicate rebootját egy újabb tragikus döntéssel FPS-be fordította át, a 2K a hasonló pályaívet leíró XCOM esetében villámgyorsan lépett, és az akciócímet háttérbe tolva előrántotta a kalapból a Firaxisnál szép csendben hegesztett stratégiát. A számításuk bejött, hiszen bár ez a játék is magán hordozza az új idők szellemiségét (értsd: jelentős egyszerűsítések vannak benne), mégis megmaradt az alapjáték zsenialitása, addiktivitása. Nem véletlenül hozom fel ezt példaként, mint ahogy ez a szokásosnál hosszabb bevezető sem az – az új SimCity ugyanis pont ilyen, és pont azt kell írnom róla, amit az XCOM teszt végén: el kell fogadnunk, hogy ez egy más kor, más generáció, és jelen kritikai értekezés is ennek fényében született.



Egy kicsit nem figyel az ember az utakra, és máris olyan állapotokat lehet elérni a saját városunkban, amihez a budapesti városvezetésnek is évtizedek kellettek

POKOLI SZÍNJÁTÉK

Mielőtt azonban magára a játékra fókuszálnék, újabb kitérőt kell tennem, hiszen ahhoz, hogy játszani is tudjunk, át kell vergődnünk az online DRM Szkülláin és Kharübdiszein. A megjelenés napjaiban ez szinte lehetetlen volt, de erről már nyilván értesült a kedves olvasó; a SimCity először is Origint kíván magának, ami eleve rossz ómen, lévén az EA kliensénél jelenleg csak a Ubisoft hasonló szörnyszülötte bugosabb és kezelhetetlenebb, aztán állandó internetkapcsolatot, ugyanis be kell jelentkeznünk egy szerverre. Utóbbiak számát nem kicsit elmérte a csapat, így a bejutás igencsak problémás volt – azóta az új vasak hadrendbe állításával és a folyamatos hibajavításokkal szerencsére rendeződött a dolog. Azt hozzá kell tenni, hogy a szerverek nem átjárhatók, tehát ha mondjuk Kelet3-on kezdesz játszani, akkor minden mentés ott tárolódik, így Nyugat2-re bejelentkezve teljesen szűz állapot fogad, így csak az eredeti gépen folytathatod a mókázást. Lehet azon vitatkozni, hogy ez mennyire jó vagy sem; nyilván egy ideális világban nem lenne szükség ilyenre, sőt semmilyen jogvédelemre, hiszen mindenki megvenné a játékot, így a kiadók nem kényszerülnének rá a hasonló

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Maxis

MŰFAJ
szimuláció/ stratégia

MULTI
nincs

INFO

A 2013-as SimCity március 7-én jelent meg Európában, és a dobozos változatért 11.990 Ft-ot kell kifizetni a boltokban, illetve a játék letölthető az Originből is, méghozzá 60 euróért. Figyelem, a játékhoz folyamatos internetkapcsolat szükséges!

> **Korántsem tökéletes, de mégis szeretjük, hiszen a leegyszerűsített játékmenet és a visszafogott terület alatt is ott van az ős SimCity zsenialitása**

🔴 **Jól sejtitek: a barna foltok itt azt jelentik, hogy nem egészséges a kerti csapból vizet fogyasztani**

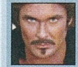
lépésekre – de hát ez nem egy ideális világ. A módszereken persze lehet vitatkozni, de tény, hogy az emlegetett fősodor efelé halad, elég csak a Diablo 3-ra vagy a már citált, sokat szidott uPlay-re gondolni (emlékszünk még a Settlers 7 indulása körüli, hasonló botrányra?). Akárhogy is, ezzel együtt kell élnünk, ha tetszik, ha nem, úgyhogy a morgás helyett inkább foglalkozzunk magával a játékkal.

MODERN URBANISZTIKA

A játékkal, amely, ahogy említettem, ugyanazon az evolúción ment át, mint az újkori XCOM: egyszerűbb játékelemek, kevesebb mikromenedzselés, ugyanakkor az alapmű zsenialitásának érintetlenül hagyása. Mit jelent ez ebben az esetben? Nos, maga a szimuláció épp olyan erős, mint Will Wright remekművében, sőt, a GlassBox Engine névre keresztelt motor (alrendszereivel együtt) tényleg mindenre odafigyel: minden lakosnak célja van, követhetjük őket munkába menet vagy épp a kórházba sántikálva, ahogy a járműveket is, legyen szó az oltáshoz igyekvő tűzoltóautóról vagy épp a srácokat összeszedő iskolabuszról. Ráadásul az épületek animációja is már-már túlzóan aprólékos, mindezen részletek pedig egy valóban élő, lélegző város illúzióját keltik, még annak ellenére is, hogy azért az amúgy nagyszerű grafika kelt némi terepasztal-érzést (ebben egyébként hasonlít a már emlegetett Társadalmakra, annak is megvolt a maga maketthangulata).

A GURUK MEGMONDJÁK

A polgármesterkedés nem csak 1{redencet csábította el, de Bate-et, Christ és Wilsont is. Lássuk, hogy ők miképp vélekednek az új SimCity epizódról:



WILSON IGAZI ILLUZIONISTA

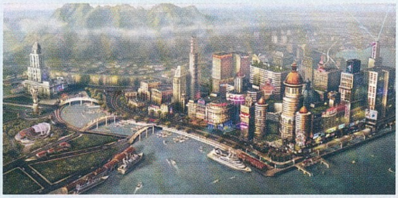
A SimCity igazi illuzionista: csodálatos külsejével elhitette, hogy egy kiváló játék lesz, de a megtévesztés nem tartott ki sokáig. Addiktív és szórakoztató, de egy ígéretét se tudta teljesíteni, sőt, mindenkit megvezetett hazugságaival. Nézzünk vissza rá fél év múlva: talán addigra helyrepofozzák!

CSÖKKENŐ LELKESEDÉS **CHRIS**

Kezdetben alig tudtam szabadulni a SimCitytől, de miután felépítettem az ötödik városomat is, igencsak lecsökkent a lelkesedésem. Ma már ott tartok, hogy be se töltöm addig, amíg nem lesznek benne nagyobb területek, mert egész egyszerűen bosszant, hogy nem tudok benne igazi nagyvárosokat felépíteni.

BATE KELLEMES IDŐTÖLTÉS

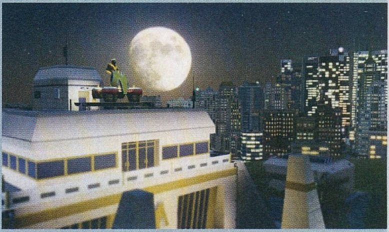
Habár sosem voltam hardcore SimCity fan, mindegyik résszel játszottam, és mindegyikkel kiválóan szórakoztam – és így volt ez a legújabb rész esetében is. Persze éreztem a korlátokat és a hibákat, de ennek ellenére remek volt végignézni, ahogy kis falum szép lassan igazi metropolisszá cseperedik.



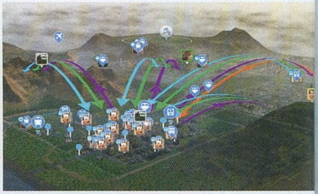
A játék alapja is maradtak: meghúzol egy utat, mellé kijelölsz lakó-, kereskedelmi- és/vagy ipari övezeteket, a szimulációs motor pedig a körülményeket figyelembe véve megépíti a megfelelő épületeket, és a fent leírtak szellemében megtölti azokat élettel. Az emlegetett egyszerűsítés ott érhető tetten, hogy a város működéséhez elengedhetetlen áram és víz a megfelelő épületek (erőmű, víztorony) felhúzása után a kiépített úthálózat alatt automatikusan jut el a fogyasztókhoz, nem kell tehát nekünk pepecselni a villanypóznák lerakásával, a csatornák meghúzásával. Persze ezt is meg lehet élni úgy, hogy „de hát az volt a realisztikus, hogy én intézem ezt is", de szerintem az, hogy ezeket a műveleteket a játék leveszi a vállunkról, egyáltalán nem csorbít a játékélményen,

IDE HŐSÖK KELLENEK... VAGY GONOSZTEVŐK

A játék Limited Edition és Digital Deluxe verziója egy meglehetősen érdekes bónuszanyagot rejtett. Érdekes, mert a realisztikus-urbánus vonalba elég nehezen illeszthető karaktereket kaptunk: egy MaxisMan nevű szuperhőst, és ellenlábasát, a Dr. Vu nevű főgonoszt. Mindkettejük számára meg kell építeni egy (baromi drága) főhadiszállást, aztán rászabadítani őket a mit sem sejtő simekre. MaxisMan rendőrként őrjáratozik, vagy épp a beteg simeken segít, miközben hírnévpontokat gyűjt, melyekből aztán fejleszthetjük eszközeit. És bár a doki valóban rosszfiú, jelenléte nemcsak a város bűnözési rátáját növeli, de fellendíti annak iparát és kereskedelmét is. Az igazán nagy móka persze az, ha a régiódban letelepíted mindkettejüket – összecsapásuk látványos jelenetekben materializálódik. (Egyébként ha valaki megkívánta a két figurát, de csak a normál kiadásra ruházott be, annak jó hír lehet, hogy az Originen megvásárolható egy 20 eurós Upgrade Pack, amely a szuperhősöket és a külön dobozban felsorolt városkészleteket is tartalmazza).



„Nem véletlen, hogy a 2013-as SimCity név mögött nincs 5-ös szám. Nem folytatással van dolgunk, hanem egy reboottal, egy újrakezdéssel, ami elsősorban egy új generációnak szól."



koncentrálhatunk a fontosabb elemekre. Az viszont egyértelműen remek ötlet és újítás, hogy a különféle közintézmények (iskola, kórház, szemétlerakó stb.) kapacitásának bővítéséhez nem kell a régit lerombolni és egy nagyobbat építeni a helyére, a környék jelentősebb szanálásával egyetemben. Ezek ugyanis különféle modulokkal bővíthetők, így ha a rendőrőrsön megtelt a fogda, építhetsz hozzá egy plusz blokkot, ha viszont a bűnözés növekszik, két új járőrautót pakolhatsz le a parkolóba, így rugalmasan igazodhatsz a város igényeihez. Hogy egy kicsit morogjak is: örültem volna, ha az objektumokat lehet forgatni, mert most a motor maga határozza meg, merrefelé nézzen a kurzor végén fityegő park vagy kaszinó, ráadásul ezeket úgy vonzzák az utak, mint mágnes a vasreszeléket – és ha a lerakás után nem tetszik a végeredmény, visszavonás sincs, sőt, az online rendszer miatt a mentés/visszatöltés „luxusának" is lőttek. Oké, a való világban, ha rossz helyen építesz fel valamit, szintén nincs ilyesmire lehetőség, de azért egy játékban csak meg tudtuk volna szokni ezeket a kényelmi funkciókat...

Egy másik újítás létjogosultsága azonban már sokkal inkább megkérdőjelezhető, ez pedig a zónák sűrűségének kérdése. Akik ismerik a szériát, tudják, hogy régebben magad határozhattad meg ezt az aspektust: ha könnyűipart, kisebb boltokat, kertvárosi házakat szerettél volna egy blokkba, a világosabb színű, kis sűrűségű „ecsetet" választottad ki, az áruházak, bérházak esetében a közepest, míg a nehézipar telepítésére, a felhőkarcolók és irodaházak építésére ott volt a sötétsárga, mélykék és haragoszöld. Ezzel valóban testre szabhattad a várost, kialakítva egy neked tetsző struktúrát. Most ez eltűnt, pontosabban szintén automatikussá vált. Az új szisztéma alapját az utak jelentik: a kis áteresztőképességű utcák mellé pár fős vityillók épülnek, a kétsávosak mentén már többlakásosak, míg a forgalmas utak mellé toronyházak. Mindez logikus, ráadásul a sűrűbb verzióhoz már nem kell rombolnod sem, ugyanis az utakat egy kattintással nagyobbra lehet fejleszteni – ugyanakkor kicsit meg is köti a kezed, hiszen hiába szeretnél egy családi házas kisvárost, ha a

Kőbánya a SimCity világában sokkal, de sokkal jobban néz ki, mint itt, a rideg valóságban...

megnövekedett forgalomtól bedugulnak az utcák, csak a fejlesztés jelenti a megoldást, ami ugye rögtön magával hozza az épületek fejlődését is. Ezt is szokni kell, főleg, hogy azért bennem többször felbukkant pár kérdőjel, hogy egy épület miért nem fejlődik, amikor elvileg minden körülmény adott hozzá, sőt, a szomszédjai mind „szintet léptek" – igazából még most se tudom, hogy ez „bug vagy feature"...

VILÁGFALU

És akkor jöjjön azon elem, ami szintén kiborította a bilit a régi játékosoknál: a játszótér mérete. Mert ez bizony kicsi – nagyon

Sajnos abban nincs semmi kellemes, ha az emberhez a tűzoltók jönnek „háztűznézőbe"...

kicsi. Rutinos játékos fél óra alatt megtölti a terepet, onnantól kezdve már csak felfelé lehet terjeszkedni (azaz a sűrűség növelésével előcsalni a nagyobb befogadóképességű épületeket – hozzáteszem, ezt is lehet egyfajta stratégiai „minijátéknak" tekinteni, azaz ki tud minél többet kihozni egy kis területből), ám a növekvő igények miatt később a fent említett modulrendszer ellenére rá leszel kényszerítve a szanálásra – vagy a régiózásra.

Nos igen, a régiózás, amely ugyan jelen volt a negyedik részben (sőt bizonyos formában elődeiben) is, ám ezúttal sokkal hangsúlyosabb szerepet kapott – olyannyira, hogy a Maxis a fent részletezett „online only" aspektust épp azzal indokolta, hogy az új SimCity egy kvázi MMOG, amely a kooperatív játékra fókuszál. Egy régió ugyanis több várost tartalmaz, és ezek minden erőforrást megoszthatnak egymással, így fel lehet húzni egy tisztán lakóövezetet, melynek polgárai a szomszédos iparvárosba járnak át dolgozni, és

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A GONDOLKODÓ POLGI

Alaposan nézz körül a régióban, és oszd fel a „szerepeket". A tengerparti, jó klímájú, de erőforrásban szegény placc ideális a kaszinóvárosnak, míg a nyersanyagokban gazdag területen kiváló iparvárost építhetsz. Ennek elindításakor mindig nézd meg, hol vannak az olaj-, szén-, vagy érclelőhelyek, és tervezd meg a kitermelő- és feldolgozóegységek leendő helyét. A sikeres város alapja mindig a gondos tervezés...

ELFÚJTA A SZÉL

Alapvetés, de mielőtt elkezded a városépítést, kapcsold be a széltérképet. A lakóterületet az uralkodó széljárás mögé telepítsd, míg az ipari zónát ez elé, hiszen ha fordítva cselekszel, a gyárak piszkát a légmozgás a polgárok arcába fújja, ami mondanom se kell, erősen negatív hatású. Persze a szél így a rossz ájert a szomszéd városok felé viszi, de az legyen már az ő problémájuk...

MUNKAMEGOSZTÁS

Fontos, hogy a komolyabb közintézményekhez, szolgáltatóegységekhez csak akkor férhetsz hozzá, ha a hozzájuk tartozó hivatalt megépítetted a városháza moduljaként. Ehhez azonban csak három egységet kapcsolhatsz, így ha mindent el akarsz érni, kénytelen vagy régiózni; ha többedmagaddal építkezel, mindenképp beszéljétek meg ennek stratégiáját, mert sok értelme nincs, ha mindenki ugyanazt az elemet húzza fel...

PÁRIZST LÁTNI ÉS NEM MEGHALNI...

A fura szuperhősök mellett azért a spéci verziók megvásárlói kaptak olyan bónuszt is, ami jóval inkább illik a szériához, sőt, a harmadik rész óta kötelező elemeknek számít: a látványosságokról van szó, melyek lepakolása alaposan fellendíti a város turizmusát. Ugyan a játék alapból tartalmaz egy csomó híres épületet, a Maxis készített három speciális pakkot is, melyek, ahogy említettem, a különleges kiadásokban alapból benne voltak, de külön-külön is megvásárolhatók az Originen, darabonként tíz eurós áron (vagy a hősökkel együtt, egy húszasért). A British City Set az emblematikus Big Ben mellett elhozza a jól ismert emeletes buszokat, a French City Set természetesen az Eiffel-tornyot rejti és egy tipikus francia rendőrőrsöt, míg a German City Set a Brandenburgi kapuhoz a germán szupervonatokat és azok állomását társítja. Ráadásul amint megépítjük eme „csodákat", a környékük látványos átalakuláson megy át, hűen tükrözve az angol, francia és német építészet stílusjegyeit, egyedi külsőt kölcsönözve városunknak.

amely onnan vételezi az áramot, vizet, és oda küldi át a szemetet és szennyvizet. Sőt, a város mentő-, tűzoltó- és rendőrautói is szomszédolhatnak, így ha olyan település mellett kezdünk építkezni, amely már előrébb tart az „evolúcióban", jelentősen megkönnyíthetjük az első lépéseket mindezek igénybevételével.

Szintén újdonság, hogy a városokat specializálni is lehet, így létrehozhatunk kaszinó-, olaj-, vagy épp elektronikára épülő ipavárost. Bizony, az új SimCity átvett elemeket a birodalomépítő stratégiákból is, azaz termelési láncokat is felállíthatunk, lehet bányászni, a kitermelt nyersanyagot pedig akár több lépésben is feldolgozni. Mindezt pedig nem csupán a profit érdekében, a cuccokat ugyanis bedobhatjuk a közösbe: minden régióban van egy vagy több nagy projekt, amelyet az ott szorgoskodó polgármesterek közös erővel, nem kevés pénzt és nyersanyagot, illetve iparcikket összehordva építhetnek meg, legyen szó egy nemzetközi reptérről, naperőműről vagy egy arkológiai hiperstruktúráról (amely egyébként már az SC2000-ben is szerepelt). Igaz, ehhez igazi csapatmunka kell, amelyet csak úgy érhetsz el, ha privát régiót indítasz, és meghívásos alapon válogatod össze a polgármestereket a barátlistádról – a publikus területek épp annyira frusztrálóak, mint úgy általában a vérpistikékkel telezsúfolt online játékok kaotikus csataterei...

GENERÁCIÓKON ÁT

Lassan felélem a rendelkezésemre álló helyet, miközben tudom, hogy sok mindenre nem tértem ki e négy oldalon, többek között a valóban részletes infógrafikákra, amelyek jelentősen megkönnyítik a várostervezést, vagy a miniküldetésekre, amikkel simjeink ajándékoznak meg minket. Persze a mérleg másik serpenyőjébe is kerülhetne jó pár elem, főleg azok, amelyek kimaradtak az egyenletből (városi rendeletek, terraformálás, hogy csak kettőt említsek). Az új SimCity ilyen Janus-arcú: lehet róla órákig áradozni, de legalább ugyanennyit sopánkodni – és ez nagyban függ attól is, ki mennyire ismeri, szereti a szériát.

Ezzel pedig vissza is érkeztünk a cikk elején említett aspektushoz: ez a „kánoni" ötödik rész ugyanis az emlegetett új generációnak szól. Egy látványos, könnyen megtanulható építőjáték, amelynek mélyén ugyan egy erős szimuláció dolgozik, ám a tervezők érezhetően minél szélesebb réteget akartak megszólítani, ennek oltárán pedig azért sok mindent fel kellett áldozni. Akinek ez nem jön be, annak még mindig ott az örökifjú negyedik rész, mely mit sem veszített patinájából, sőt egészen különös fényben ragyog most, az új jövevény megérkeztével. Szándékosan kerültem a „trónkövetelő" kifejezést, de a Maxis maga is véleményt formált a keresztelőkor, hiszen a számozás nélküli cím az új alapokra helyezést, az új generációt jelenti. Ha úgy nézzük, hogy ennek első lépcsőfoka ez a játék, amely még sokat fejlődhet, és legalább akkorát léphet előre a következő felvonásban, mint mondjuk a legendás SC2000 az alapműhöz képest, akkor sok mindent megbocsáthatunk neki, bár ahogy az előző oldalakon taglaltam, nem szeplőtelen ez az „elsőszülött". Ugyanakkor a régi rajongókat is meg lehet valahol érteni, akik a jelentős egyszerűsítések miatt csalódottak, ráadásul az offline mód hiánya mindkét táborból maga mellé gyűjtheti az elégedetlenkedőket, tegyük hozzá, joggal. Nagyon nehéz tehát mérleget vonni, igazságot szolgáltatni pedig egyenesen lehetetlennek tűnik. A végső pontszám sem az abszolút igazság, csak egy adott, szubjektív megközelítésből elérhető mutató; én magam például jól szórakoztam a játékkal töltött nem kevés idő alatt, ám rendre azon kaptam magam, hogy keresem a megszokott elemeket, és vissza-visszavágyok a negyedik rész rácshálós lankáira. Fene tudja, lehet, hogy ez tényleg generációs probléma...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 256 MB SM3 VGA, 2,5 GB HDD

Generációkon át a SimCity név egy összetett stratégiai játékot jelentett, tökéletesre csiszolt szimulációs motorral. Az új nemzedék számára megmaradt az utóbbi, ám jóval könnyedebb köntösbe csomagolva. Ez is, az is szórakoztató, csak másképpen. Persze sokszor elég a végeredmény...

GRAFIKA: **90%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A „wrighti örökség", azaz a szimuláció és a vele járó addikció még mindig hibátlan, mellé kellemes látvány és könnyed játékmenet társul.

KONTRA

Kisebb-nagyobb tüskék: az offline mód hiánya, a pici „homokozó", az egyszerűsítés oltárán beáldozott funkciók, automatizmusok...

80%

A városrendezés kifejezetten hatékony, de nem túl lakossságbarát formája a 10-es erősségű földrengés

AKÁCOS ÚT...

Ne „pazarolj" az utakkal! A kezdő településnek elég a kis sűrűségű egysávos, amit majd ráérsz akkor fejleszteni, ha bedugul, ezt is két lépésben teheted meg, így jobban sáfárkodhatsz a pénzeddel. A kétsávos út pedig maradjon meg a városi érhálózat ütőerének, azaz elég belőle egy, a település fontos részeit összekötő egyenes-, vagy körút, és itt is tartsd be a fokozatosság elvét, a falunak még nem kell villamos...

A TANULÁS GYÜMÖLCSE

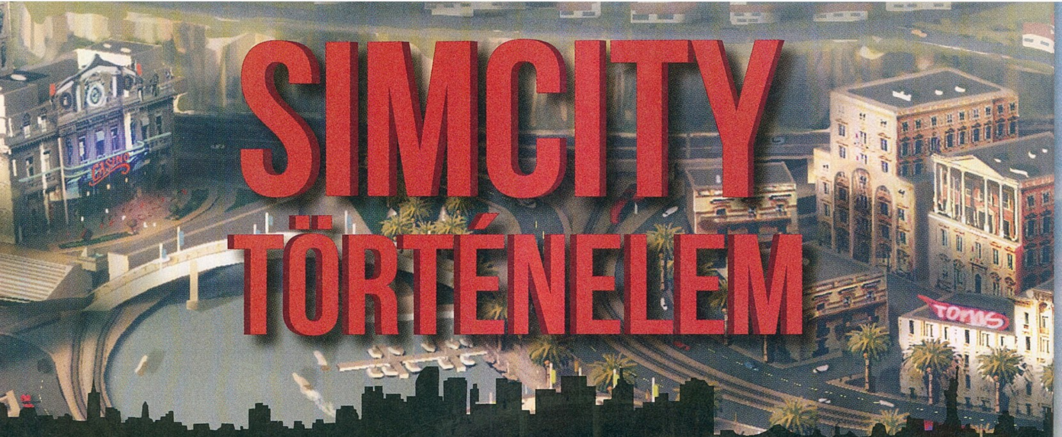
Érdemes idejekorán felépíteni egy általános iskolát. A tanult simek ugyanis ritkábban betegednek meg, kevesebb tüzet okoznak, kevesebbet szemetelnek, nem lépnek a bűnözés ösvényére, ráadásul a képzett munkaerő minőségibb ipart vonz városodba. Persze a suliba csak akkor jutnak el a srácok, ha telepakolod a lakóövezeteket az iskolabusz megállóival, erről soha ne feledkezz meg, különben mit sem ér az egész!

TALAJCSERE

Ha elbontasz egy szennyvízkiömlőt vagy szeméttelepet, a hátramaradó szennyezett talajt leggyorsabban úgy tüntetheted el, ha fákat telepítesz rá. Ezek a levegőbe „dolgozzák ki" az anyagot (emiatt nő a légszennyeződés), és rendszeresen újra kell ültetned a növényeket. Ha állandó megoldást akarsz, építs a szutyokra egy parkot, annak fái is alkalmasak erre, ám vigyázz: a látogatók megbetegedhetnek a belégzett miazmától!

NE HABOZZ, HOMOKOZZ

Miután nincs visszavonás gomb, drága mulatság azzal kísérletezni, hogyan és hová helyezhetsz el egy kikötőt, vagy az épületek moduljait, mert ha elszúrod, csak a dózerolás segít. Ezért érdemes készíteni egy tesztrégiót homokozó módban, ahol nemcsak minden épületet elérsz, de az ALT+W „pumpálásával" teletömheted a város kasszáját, így kötetlenül próbálkozhatsz, és felkészülhetsz az „éles" helyzetre.



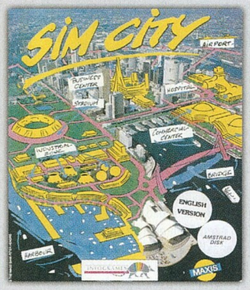
SIMCITY TÖRTÉNELEM

[ÍRTA KREDENC]

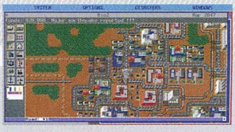
KEVÉS JÁTÉK MONDHATJA EL MAGÁRÓL, HOGY MŰFAJT TEREMTETT ÉS TÖRTÉNELMET ÍRT. A SIMCITY EZEN KEVESEK EGYIKE. PEDIG ANNAK IDEJÉN NÉGY ÉVIG HEVERT A DOBOZBAN, HISZEN ALKOTÓJA, AZ IFJÚ WILL WRIGHT NEM TALÁLT RÁ KIADÓT. MERT KI IS AKARNA EGY OLYAN „IZÉVEL" JÁTSZANI, AMINEK NINCS VÉGE, CÉLJA, VILÁGMEGMENTÉSE? NOS, AZÓTA KIDERÜLT: MILLIÓAN...

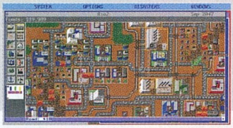
SIMCITY

MEGJELENÉS ÉVE: 1989



Az akkor még egyetemista Will Wright 1985-ben írta meg a kezdetben Micropolis néven futó C64-es programot, ám csak 1989-ben sikerült piacra dobni, lévén a kiadók már akkor sem szerették kockáztatni a pénzüket, a játék pedig szembement az akkori trendekkel, hiszen nem volt konkrét célja; kaptunk egy üres területet, amelyen fel kellett építeni egy várost úgy, hogy mi csak kijelöltük, hol milyen zónát akarunk létrehozni, a szimulációs motor pedig automatikusan felépítette az épületeket. A fejlesztést számtalan módon szabályozhattuk, a városlakók pedig ezernyi tényező figyelembevételével élték életüket. Zseniális, forradalmi, korát megelőző – ezeket a jelzőket mind ráaggathatjuk a SimCityre, amelynek sikere még magát Wrightot is meglepte. Óriási kritikai és közönségsiker, díjak tömege – no és egy máig ható franchise első lépcsőfoka...

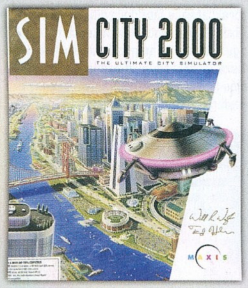




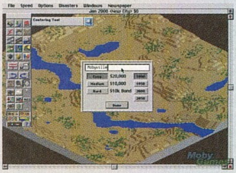
PLATFORMOK: AMIGA, ATARI ST, C64, DOS, ZX SPECTRUM, MAC, WIN 3.X

SIMCITY 2000

MEGJELENÉS ÉVE: 1994



A Wright és barátja, Jeff Braun által az eredeti játék kiadására alapított Maxist felfuttatta a váratlan siker, ám Will „Sim" előtagú játékai (SimEarth, SimAnt, SimFarm) nem hoztak áttörést, ezért a stúdió visszatért a gyökerekhez. Az 1994-ben megjelent SimCity 2000 tökélyre fejlesztette a formulát; a felülnézetet felváltó dimetrikus ábrázolás, a domborzati viszonyok, a föld alatti réteg, ahol csatornákat és metrót építhettünk, új perspektívába helyezte a szimulációt. Városainkat összeköthettük az akkor még csak elméletben létező szomszédokkal, a menedzseléshez korszerű eszközöket kaptunk (szűrők, városi rendeletek, zónánként állítható adók), a közlekedési opciók is kibővültek. A játék 1996-ba kapott egy hálózati kiegészítést, ahol az idei játékhoz hasonlóan kooperálhattunk egymással. Az SC2000 a mai napig is élvezetes, szinte hibátlan alkotás.



PLATFORMOK: AMIGA, DOS, WINDOWS, MAC, N64, GBA, SNES, SATURN, PLAYSTATION

SIMCOPTER

A SimCopter különleges helyet foglal el a Maxis „Sim"-játékainak sorában, hiszen ez volt az első cím, amelybe beimportálhattuk egy SC2000-ben felépített városunkat, hogy ott egy helikopter pilótájaként repkedjünk, vagy épp különféle küldetéseket hajtsunk végre. Egészen izgalmas volt mindez, hiszen valódi 3D-be fordítva életre kelt az általunk menedzselt település – amelynek lakói egyébként egy fura nyelven hablatyoltak, melyet a fejlesztők simlishnek neveztek el...

PLATFORMOK: WINDOWS MEGJELENÉS ÉVE: 1996

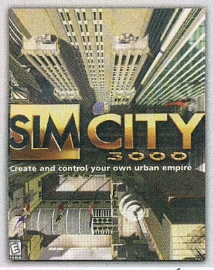
STREETS OF SIMCITY

A SimCopter tesója, azaz ebbe is beemelhettük és 3D-be fordíthattuk az SC2000-s településeket, amelyek utcáit aztán egy autó volánja mögött bejárhattuk – fantasztikus élményt jelentett a dolog! A szabad kocsikázás mellett volt küldetésalapú karriermód, sőt multi is (deatmatch max. 8 játékos számára). Ez a cím (melynek fejlesztésében Wright nár nem vett részt) volt az önálló Maxis hattyúdala, lévén az anyagi gondokkal küzdő céget két hónappal a megjelenés után felvásárolta az EA.

PLATFORMOK: WINDOWS MEGJELENÉS ÉVE: 1997

SIMCITY 3000

MEGJELENÉS ÉVE: 1999

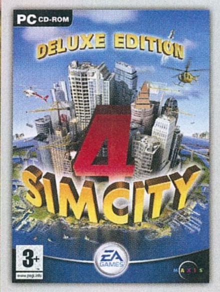


A harmadik felvonás fejlesztése tragikusan indult. Eredetileg teljesen 3D-snek tervezték, ám a lejtmenetbe került Maxis nehezen boldogult a dologgal – a céget végül az EA mentette meg, amely felvásárolta a csapatot, a frissen leigazolt, az SC3K team élére kinevezett Lucy Bradshaw pedig mindent kukázott. Igaza volt: a pszeudo-izometrikus nézet, a sprite alapú grafika sokkal jobban állt a játéknak (akárcsak a kiváló zenei anyag), és az új elemek is jó ötletnek bizonyultak. Az új sűrűség, a szemétkezelés, a mezőgazdasági területek megjelenése, a szerződés a szomszédokkal és befektetőkkel, a valóban hasznos tanácsadók, a való életből behozott látványosságok sokkal élvezetesebb szimulációt és jobb játékélményt eredményeztek. A Maxis, és vele együtt a széria a szakadék széléről táncolt vissza...

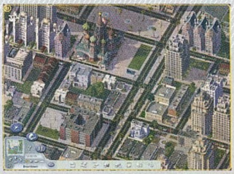
PLATFORMOK: MAC ÉS WINDOWS

SIMCITY 4

MEGJELENÉS ÉVE: 2003



A negyedik rész a sorozaton belül is forradalminak mondható, hiszen teljesen megreformálta a szériát. Megjelent a régiózás, ahol a szomszédok megoszthatták egymással az erőforrásokat, ráadásul az egész területet kedvünkre átformálhattuk. A szimuláció sokkal összetettebb lett (az épületek vagyoni szintje, a kereskedelmi épületek tovább bontása, a „desirability", a népszerűségi index, az átalakított intézményrendszer stb.), a My Sims funkciónak hála pedig személyesebb is. Az immár tényleg 3D-s játék azonban elégé gépigényes volt, bugoknak sem volt híján, és a közlekedés terén is akadtak gondok (ezek egy részét orvosolta a Rush Hour expanzió, a többit pedig a modderek), de mindezekkel együtt is nagyon sok rajongó gépén fent van még ma is – kijelenthető, hogy e rész képében új klasszikus született.



PLATFORMOK: MAC ÉS WINDOWS

SIMCITY SOCIETIES

A játékipari trendek változására az EA megpróbált egy átértelmezett SimCityvel reagálni: megbízta a Ceasar IV-gyel elhíresült Tilted Millt egy egyszerűbb „klón" elkészítésével. Maga az alapötlet nem volt rossz, ám a végeredmény egy optimizálatlan, lélektelen öszvér lett, amellyel az évek óta egy új SimCityért síró rajongók nem tudtak, és nem is akartak megbarátkozni. A kiadó ugyan még megjelentetett egy, a turizmusra fókuszáló expanziót, de aztán szép csöndben elásta az egészet.

PLATFORMOK: WINDOWS MEGJELENÉS ÉVE: 2007

SZARAJEVÓ SZELLEMEI

SNIPER 2 GHOST WARRIOR

[ÍRTA TIKA] A Sniper: Ghost Warrior 2010-ben teljesen váratlanul robbant be a mesterlövész-műfaj élmezőnyébe, és a City Interactive addig mécsesként pislákoló fénye is hirtelen a mesebeli csodalámpát idézte. Úgy hittük, ez a ragyogás a folytatásban is kitart, hogy lesznek még emlékezetes fejlövések, káprázatos látvány... S hogy lett-e, mindjárt kiderül.

A mesterlövész az FPS műfaj legalattomosabb figurája, aki mélyen az ellenséges vonalak mögött mazsolázza ki az értékesebb célpontot, tehát jó esetben egyet lő, aztán odébbáll. Nyilván ez egy akciójátékban eladhatatlan cselekmény, de néhány hollywoodi motívummal feltupírozva (gondolok itt a Lopakodók című mozira) már fogyaszthatóvá válik, és az igény is csak egyre erősebb, hogy fejlövéseket lehessen leadni egy karosszék biztonságos fedezékéből. Nem véletlen, hogy a Sniper Elite V2 és a Sniper: Ghost Warrior előkelő helyeket foglalt el az eladási listákon, utóbbit pedig különösen megszerettük a modern arzenál és a jól megkomponált ballisztika miatt. A folytatás kicsit körülményesen csorgott le a Visztulán, a lengyel fejlesztők ugyanis többször is elcsúsztak a bejelentett dátumokkal, de a játék végül csak ideért.

Egy profi mesterlövész nem ront ajtóstul a házba (főleg Tibetben), sőt, a közelébe sem megy az áldozat bejáratának, inkább keresztüllő a kulcslyukon vagy beküldi a golyót az ajtó alatt

Az első rész fiktív trópusi szigete és a szereplőgárda a polcra került, hogy egy teljesen új történet kerekedjen ki a pontos lövéseket központosító játékmenethez. A fáma szerint egy, az afrikai vérzéses lázra épülő biofegyvert kaparintott meg egy kisebb terroristacsoport, amit a Fülöp-szigeteken készülnek áruba bocsátani, és az sem véletlen, hogy a titokban odaküldött amerikai kommandóban épp főszerepet kapnak a mesterlövészek, ugyanis Cole Anderson – akinek a sorsát egyengetjük – szintén ezen szakma jeles képviselője. Hősünk épp a cellájában idézi fel az előbb említett, egy héttel korábban lezajlott bevetést, ahol az egység számos tagja otthagyta a fogát. A Fülöp-szigeteki kudarc azonban egy sokkal korábbi eseményre vezethető vissza, mégpedig egy 1993-as boszniai bevetésre, amely a háborús Szarajevóval a játék második, egyben legemlékezetesebb fejezete. A harmadik, befejező szakaszban Tibetig utazunk a jelenben, hogy pontot tegyünk egy árulásokkal és sok-sok fejlövéssel tarkított szál végére.

Az első Sniper játékhoz fűződik néhány kellemes emlékünk, de a második rész képtelen megismételni ezeket a pillanatokat

SNIPER ALLEY

A munka kellemesebb részét olyan jelenetek kísérik, mint amikor a kommandósok egy helikopter-leszállóhellyel és jachtkikötővel felszerelt komplexumot rohamoznak meg, miközben mi nagyjából egy kilométeres távolságból fedezzük az akciót. Van itt minden, elterelő művelet, túszt maga elé tartó terrorista kivégzése, csak épp azt nem érti e sorok írója, hogy ott mindenki süket, vagy egy .50-es kaliber dübörgése ennyire hozzátartozik a vidéki élethez? Szarajevó sok tekintetben a Ghost Warrior 2 emblematikus küldetése, egy olyan epizód, ahol a múlt elevenedik meg, áthaladunk például a „mesterlövészek utcájaként" elhíresült főúton, ami a régi városrészt köti össze az ipari negyeddel, és képet kapunk az etnikai tisztogatásokról is. A történelemlecke az emlékezetesebb pillanatok – vasúti szerelvény alatt kibekkelt őrjárat, párbaj a mesterlövészekkel, bizonyítékok begyűjtése – ellenére azonban korántsem annyira drámai erejű, mintha teszem azt egy Ubisoft Montreal kaliberű csapat kapta volna kézhez a témát. Szinte csak felsorolásjelleggel siklunk át egy tragikus hadszíntéren, ahol amúgy minden körülmény adott egy bővebb kifejtéshez. Tibet pedig már sok újdonságot nem hoz, az alkotást végig jellemző csőszerű pályabejárás egyenesen a végső leszámolás helyszínére vezet, és ha mindezt nem az első két nehézségi fokkal kíséreltük meg (bejelölt rosszfiúk, célzást segítő pötty), akkor még izzadni is lehet.

ADATOK

KIADÓ
City Interactive

FEJLESZTŐ
City Interactive

MŰFAJ
FPS

MULTI
12 fős

INFO

A Sniper GW2 március 15-én jelent meg, és 29,99 eurót kérnek érte a Steamen, a dobozos Limited Edition pedig 8.990 Ft-os áron került az itthoni boltokba. Utóbbi tartalmaz egy extra fegyvert (Vintarez) és egy speciális karaktert – az egyik fõgenyát, Vladic őrnagyot – a multiplayer részhez.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

AZ EXPERT AZ IGAZI

A Casual és Medium nehézségi szinten gyakorlatilag minden segítséget megkapunk, a célpontok megjelennek a minitérképen, sőt, a játék jelzésekkel segít nyomon követni a mozgásukat, ugyanakkor a célzásban is komoly az asszisztencia – egy piros pötty megmutatja a becsapódás pontos helyét. A legnehezebb fokozaton azonban ezek mind kikapcsolásra kerülnek, így azért életszerűbb a helyzet.

SHOOTING RANGE

Expert fokozaton a fegyverenként eltérő bullet-drop értékek miatt komolyan számolni kell a távolsággal (100 méterig a szálkereszt oké, utána folyamatosan föléltartani), a szélerősséget pedig az irányával ellentétesen a vízszintes tengelyen korrigáljuk. Az emelkedett pulzusszámot/kézremegést a levegő visszatartásával lehet kompenzálni. Ezt a tréningrészben érdemes jó előre kitapasztalni.

BIZTONSÁGOS ÚTVONALAK

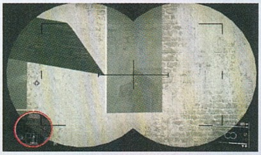
A lopakodós részek sajátossága, hogy többnyire egyetlen ideális útvonal van, amely ráadásul éppen az, amely az adott helyszínen adja is magát. Tehát a mélygarázsban a biztosítékdobozig egyszerűen balra kúszunk végig a fal mentén, a könyvtár előtt pedig a teherautók alatt lehet könnyedén átjutni. Amennyiben a felvezető velünk van, akkor pedig csak semmi improvizálás, csináld, amit mond!

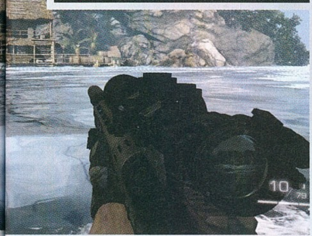
Ha mesterlövésznek készülsz, akkor jobb, ha hozzászoksz a gondolathoz, hogy a legtöbb időt valamilyen fa odvában fogod tölteni, esetleg kénytelen leszel egy odvas fának álcázni magad

Ha gőzölgő vízben vársz az áldozatodra, az olyan, mintha egy jakuzziból vadásznál...

AZ EMBER LEGJOBB BARÁTJA...

A spotter (felvezető) szerepe sokkal hangsúlyosabb az új epizódban, gyakorlatilag a pályák többségén a főhős összenő a megfigyelést végző kollégával, akinek a száját hiába hagyják el a zamatos célpont-megjelölésre felhívó szavak, sokkal boldogabbak lennénk, ha a cselekmény kevésbé kiszámítható és sablonos lenne. Egy idő után ugyanis már nem nagy móka, ha a vásári céllövöldét idéző rendszerben durrantod le mindig épp azt, akinek a forgatókönyv képletesen vagy szó szerint is célkeresztet rajzol a feje búbjára. Az ellenséges vonalakon való átszivárgás koreográfiája is túl egyszerű, az emlékezetesebb momentumok szinte másodpercek alatt lezajlanak, és az előző rész ötletparádéja után – áthúzó vadászgépek ritmusára kiiktatott őrszemek, stb. – mintha a spiritusz is elfogyott volna. Az öveken fityegő gránát szétlövése a Sniper Elite V2 gyenge kópiája, a folytatás ráadásul orrba-szájba erőlteti a szinkronban történő kivégzést, de komolyabb hangulatfokozó elemek nélkül, tehát ahogy elsütöd a fegyvert, a kolléga szintén megteszi, továbbá számos háttal álló figura (az örökkévalóságig elbambulva egy irányba) vár arra, hogy az új, „mögéd lépek és a bordáid közé nyomom a kést" akciógombbal örökre elnémítsuk. Nem is beszélve az előre rögzített forgatókönyv egyéb szépségeiről – például az őrtoronyban a fejlövéstől megtántorodó őr keljfeljancsiként bólintott bele a második lövésbe, majd mintha mi se történt volna, segítségért kiáltott (a szerepe szerint), és szépen befejezte a haldoklását.





VIGYÁZAT MÉLY VÍZ (ÉS RONDA)!

A Crytek biztos nem lesz büszke a GW2-re, pedig a CryEngine 3 (sőt, ez már a némileg továbbfejlesztett verzió) az alap itt is, csak épp ezt maximum az állóképeken vehetjük észre. Látunk pár szépen megkomponált helyszínt – az őserdő gyönyörű, Szarajevó igazi polgárháborús közeg, Tibetben a hegyi kolostorok és a Buddha-szobrok is remekül festenek, de ezek statikus látványosságok. Fújhat a szél, itt nem mozdul a világ; a távcsőbe épített légmozgásmérő sokszor már orkánokat vizionált, viszont a fűszálak és fák továbbra is rezzenéstelenül álltak. Az XM500-tól (.50 cal) várnánk a pusztító erőt, de az nincs, és a vízfelület sem a City erőssége – alulról különösen ocsmány, belelépve pedig a fodrozás nevetséges. A történetet mozgató videóknál még további mélységeket is képes volt megnyitni a lengyel fejlesztőbrigád, az alacsony felbontású textúrák és a pixeles képek után végképp nincs élő ember, aki elhinné, hogy bármiféle kapcsolat létezik a Crysis 3 és az itt látottak között. A Bullet-cam, azaz a látványosabb találatokat (fejlövés, két célpont egy lövéssel) lassítva megörökítő bejátszás sem csal már mosolyt az arcokra, ugyanis a rendező csupán a kiemelt célpontoknál, főbb ellenfeleknél tette oda magát, a többinél elég hervatag a végeredmény, no meg a Sniper Elite V2 sokkoló röntgenképei után itt is vártunk volna valami extrát.

„MY RIFLE IS MY BEST FRIEND"

A mesterlövészalapok azonban minden fenti nyavalygás ellenére tökéletesen rendben vannak. A két birtokolható fegyver közül az egyik például mindig egy igen komoly csúzli – az MSR vagy az M24 típusoknál dédelgethetőbb darabot nem hiszem, hogy lehetne találni. A ballisztika továbbra is példaértékű, a gravitáció, a szél, vagy a lövedékek pályagörbéje szépen illeszkedik az egyenletbe. Az éjjellátóra és a hőkamerára sem lehet panasz, bár utóbbihoz társulhatott volna néhány komolyabb feladat is. Öröm lőni – a gond csak az, hogy mindezt nem egy öt óra alatt végigjátszható történetben, vagy a két igen sovány multiplayer pálya (csak TDM) egyikén szeretnénk művelni, és nem ilyen szintű MI ellen. A lopakodós részhez társított indikátor és az újragondolt látás/láthatóság leképezés mellett ugyanis még mindig vannak a tereptárgyakon átlátó szemek. Szintén kiábrándító, hogy egyetlen füst- vagy repeszgránát nélkül szaladnak bele a sablonarcok a fejlövésekbe, és a fedezékek mögül kibólintó alakok taktikai érzéke sem üti meg a mércét.

EGYSZER MAJD... TALÁN...

A City igyekszik helyrekalapálni a dolgokat, például a DX11-es feljavítás már elérhető lesz, mire elolvassátok ezt a cikket, és ingyenes DLC-k formájában tovább bővítik a multit térképekkel és talán játékmódokkal is. Az egyjátékos szálat pedig a Siberian Strike DLC-vel támogatják meg napokon belül, de khm... akkor három évig mi a rossebet csináltak?

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, NVIDIA 8800GT vagy jobb VGA, 9 GB HDD

Csalódás. Bővebben: nagy csalódás. A történet szódával elmegy, és az irányított pályabejárás is megbocsátható, bár némi monotonitásszaga azért van. A rövid egyjátékos vonal és a gyenge multi, a botladozó MI, a statikus, néhol ronda látvány pecsételi meg a játék sorsát.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

Modern mesterlövész-fegyverek, ballisztika és Szarajevóban néhány jól sikerült jelenet.

KONTRA

Nagyon rövid történet csőszerű pályavezetéssel, továbbá bugos, az MI sem remekel, és a hanganyag is alacsony minőségű.

60%

KÖZELHARC

Amennyiben tűzharcba keveredsz, és látsz néhány tagot melletted/mögötted elrohanni, már kezdhetsz is behúzódni egy csendesebb sarok mögé, ugyanis az MI biztos, hogy megtalál, de annyira már nem okos, hogy taktikusan közelítsen. Tehát pisztollyal a kézben szimplán csak be kell várni a vágtázó hullajelölteket, majd néhányszor mellbe durrantani őket.

LOPAKODÁSMÉTER

A minitérkép külső peremén megjelenő piros indikátor egy „észlelésmérő", amely ad egy irányvektort, hogy honnan is figyelnek, és a piros csík nagysága jelzi, hogy mikor fedeznek fel ténylegesen (konkrétan, ha körbeér a karimán). Az első feltűnő piros szignálra érdemes fekvő pozícióba vágni magunkat, majd lassan behátrálni, beoldalazni egy fedezék mögé.

ANTI-SNIPER

Az ellenséges mesterlövészekkel vívott harc nem lett túlbonyolítva, ha az imént említett detektorunk kíváncsi szempárt jelez, akkor térjünk ki a látóteréből, és az adott irányt óvatosan pásztázzuk le a távcsővel (azért azzal, mert szélesebb látószögű optikája van, mint a fegyvernek). Könnyebb nehézségi fokon egyébként a távcsővel felderített célpontot meg is jelöli a játék.

CLEAR AREA

A „tisztítsd meg a területet" feladatoknál kapunk egy kis mozgásteret, tehát itt mindig a magányos, a többiek látóterén kívül eső célpontokkal kezdjük a mókát, majd a megmaradt központi magot érdemes egy jó helyezkedéssel, azaz egy lövés-két találat módszerrel megritkítani. Ahol van lehetőség a környezeti elemekkel variálni (robbanó cuccok), ott úgyis messziről világít majd a megoldás.

A BOSSZÚ ZERGESEN TÁLALVA AZ IGAZI

STARCRAFT II

HEART OF THE SWARM

[ÍRTA: CHRIS]

Mostanra talán már sokan el is felejtették, hogy 2010-ben második részt kapott minden idők egyik legnépszerűbb stratégiai játéka, a StarCraft. Akkortájt sokkolóan hatott ránk az infó, hogy ez a folytatás három részre bontva érkezik, melynek most, évekkel az első fejezet után, befutott a második része, Heart of the Swarm címmel.

Ha a Blizzard-játékról van szó, általában nehezen tudunk értékelést készíteni, elvégre a fejlesztők mindig kínosan ügyelnek arra, hogy kivételesen jó minőségű produktummal rukkoljanak elő. Nehéz értékelni az újabbnál újabb World of Warcraft kiegészítőket, hiszen úgy vesszük észre, hogy simán porba tiporják az összes többi létező MMOG-t a piacon, eladásaik pedig olyan szinten távoliak az átlagos PC-s játékokhoz képest, hogy sok kiadó sírógörcsöt kap, ha megnézi azokat. Most mondjuk azt négy oldalon keresztül, hogy milyen szuper is a legújabb StarCraft II epizód? Ahogy mondtam, nehéz feladat fogást találni rajta.

De vajon miért? Hiszen most is három évbe telt, mire a Blizzard elkészült egy szimpla kiegészítő csomaggal egy stratégiai játékhoz, ami ráadásul az indításakor még azt is megköveteli, hogy az előző rész fent legyen a számítógépünkön. Ha mindezek mellett még ránézünk az árcetlire is, akkor már végképp értetlenül állunk a tény előtt, hogyan képes mindenki egekbe magasztalni ezt az „izét". Ezek után elvárnánk, hogy valami egészen elképesztő dologban legyen részünk a StarCraft II: Heart of the Swarm elindítása után. Az a minimum, hogy teljesen levegyen minket a lábunkról, hogy ez legyen a világ legjobb stratégiai játéka.

BOSSZÚHADJÁRATON

Minden valamirevaló PC-s játékos tudja, hogy a StarCraft II két főbb részből áll. Van ugye az ultranépszerű, eSportokra kihegyezett többszereplős része, és létezik egy szólista küldetéssorozata, melyben egy három részre szabdalt történetet élhetünk át. Beszéljünk először ez utóbbiról, a kampányról, melynek főszereplőit valószínűleg már mindenki jól ismeri. Ott van például Jim Raynor, a lázadó macsó, aki úgy döntött, hogy szembefordul a gonosz Föderációval, és egy bátor húzással megmentette bezergesedett kedvesét attól, hogy valami egészen megbocsáthatatlan dolgot műveljen (mármint azon túl, hogy korábban kiirtott pármillió embert). Ő Sarah Kerrigan, más néven a zergek királynője. Az első részben Jim végig azon ügyködött, hogy valahogy visszakapja Sarah-t, akiről tudja, hogy hiába növesztett karmokat és hatalmas csontszárnyakat, mélyen legbelül még mindig szereti őt. Erről szólt az első rész, melyben végül Jim – hihetetlen, de – sikerrel járt, és egy Xel'Naga ereklye segítségével majdnem teljesen zergteleníti hősnőnket, aki most egy kísérleti állomáson várja, hogy az ifjabb Mengsk (a rosszfiúk főnökének a fia, aki egyébként jó fiú) kísérleteket hajtson végre rajta. Közös beleegyezéssel persze.

Itt kezdődik a második rész, melyben hősünk ezúttal Kerrigan lesz, akiben még mindig ezer fokon fortyog a bosszúvágy Mengsk, a Föderáció első számú embere, azaz a gonosz megtestesítője ellen. Ahogy ilyenkor lenni szokott, Mengsk elköveti a legnagyobb hibát, amit lehet, s

ADATOK

KIADÓ
Blizzard

FEJLESZTŐ
Blizzard

MŰFAJ
valósidejű stratégia (RTS)

MULTI
van

INFO

A StarCraft II: Heart of the Swarm 2013. március 12-én jelent meg, PC-re és Macre. A dobozos verzió ára 15.000 forint, és a játék futtatásához szükséges a StarCraft II: Wings of Liberty is.

> **DRÁGA, EL SEM INDUL AZ ELŐZŐ RÉSZ NÉLKÜL, MÉGSEM LEHET KIHAGYNI ÉS LETENNI. ILYEN JÁTÉKOT CSAKIS A BLIZZARD KÉPES TETŐ ALÁ HOZNI...**

Itt vagy valami nagyon csúnya dolog történt, vagy valami nagyon csúnya dolog készülődik...

AZ ÖT LEGJOBB MOD A STARCRAFT II-HÖZ

A Starcraft II különösen modbarát játék, de így volt ez már a Blizzard előző stratégiai játékai esetében is, elég csak az azóta saját életet élő DotA-ra gondolni, a MOBA-játékok (multiplayer online battle arena) egyik jeles képviselőjére. A különféle házilag barkácsolt modok listája a Starcraft II-ben is folyamatosan bővül – lássuk, melyek azok, amik a cikk megírásának pillanatában az első öt helyen állnak a népszerűségi listán!

SQUADRON TD

http://www.squadtd.com

Tower defense játék, amelyben több tucatnyi építőegység áll a rendelkezésünkre ahhoz, hogy megfelelő védelmet húzzunk fel az erődünk köré.

DESERT STRIKE

http://www.ds1388.com

Egy 3v3-as kompetitív játékmód, amelyben a játékosok által legyártott különleges egységek a képernyő közepén lévő arénában küzdenek meg egymással.

MARINE ARENA

http://www.marinearena.info

Egy elég érdekes, 2v2v2v2 játékmód, amelyben a főbb hangsúlyt a terranok marine-jei kapják. Sok hős és fejlesztés kapott helyet benne.

AEON OF STORMS

http://www.aeonofstorms.com

Tipikus DotA klón, melynek rendszere tökéletesen illeszkedik a Starcraft II világába. Vegyél képességeket, lépj szintet, dolgozz csapatban a társaiddal!

AEXUS SQUADRON STRIKE

http://www.sc2goa.com

Az egyik leghíresebb modkészítő, Goa legújabb, TuG-szerű térképe, melyben speciális egységekkel küzdhetünk meg egymással egy keskeny arénában.

megtámadja a sérülékeny kísérleti labort, ahol Kerrigan és Jim ahelyett, hogy végre együtt piknikezhetnének, újra szétválnak. Kerriganben ennek hatására újra elpattan valami, és egy elborult ötlettől vezérelve úgy dönt, hogy addig nem nyugszik, amíg Mengsk életben van. Újra zerg királynővé válik, s megkezdi bosszúhadjáratát a Föderáció ellen. Ám mielőtt spoilert kiáltva megformáljátok viaszbábuinkat és elkezditek melegíteni a tűket, itt most megállunk a meséléssel. Mentségünkre szóljon, hogy ennyit egyébként is leszűrhettetek az első bemutató videó alapján.

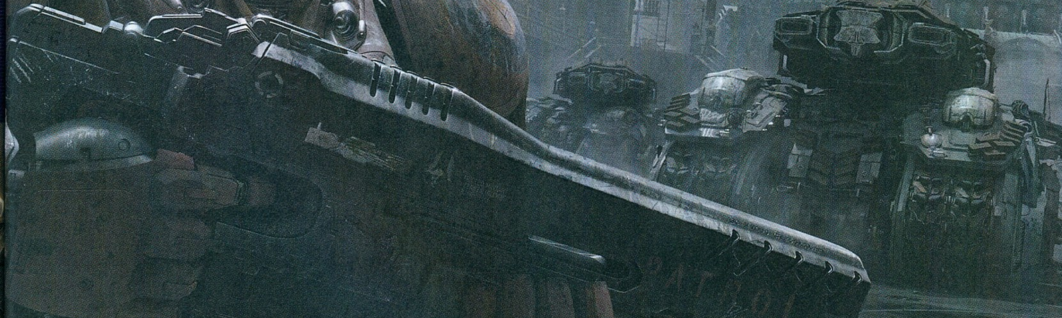
ZERGOLÓGIA

A Heart of the Swarm (mostantól HotS) kampánya nagyjából követi az első rész által kitaposott ösvényt, és hasonló elemekből építkezik, mint a Wings of Liberty. Itt is adott egy nagy anyahajó, mint amilyen a Hyperion volt, de ezen most Kerrigan a főnök. Ez a hajó a Leviathan, innen indíthatjuk küldetéseinket, beszélgethetünk az itt tevékenykedő szorgos legénységgel, vagy az időnként felbukkanó vendégekkel. A Leviathan több területre van osztva, melyek közül az egyik legérdekesebb az evolúciós kamra, ahol különféle fejlesztéseket végezhetünk az egységeinken. Az evolúciós fejlesztések hasonlóan működnek, mint a Wings of Liberty esetében, csak itt nem tankokat és katonákat lehet tuningolni, hanem kisebb-nagyobb ízeltlábúakat. Itt találhatjuk a helyi kisfőnököt, Abathurt, aki parancsunkra különféle kísérletekkel igyekszik tökéletesíteni a zerg fajt úgy, hogy az a lehető legideálisabb legyen számunkra. Ide kerülnek azon egységeink, amelyeket a kampány során szerzünk meg, ami természetesen most is a szokásos tempóban zajlik: először jönnek a kisebb, egyszerű, farkas méretű zerglingek, aztán a savköpő

rovarok, a tüskéket eregető hydraliskek, végül a hatalmas ultraliskek.

A kamra különlegessége, hogy betévedve minden egységünk számára választhatunk egyet a három felajánlott extra képességből, melyeket aztán a hajóra visszatérve bármikor módosíthatunk. Eldönthetjük például, hogy a kis zerglingünk fürgébb lábakat vagy gyorsabb állkapcsokat kapjon, hydraliskünk messzebbre lőjön, vagy nagyobb legyen az életereje. Ezenkívül időnként lehetőségünk nyílik arra is, hogy

Úgy látszik a tavasz nem csak Magyarországon lett a kelleténél egy kicsit havasabb, de a StarCraft II világában is



A nő, aki egykoron zerg volt, de a haja még mindig tart. A L'Oréalnál egyszerűen megőrülnek érte.

WILSONVÉLEMÉNY

WILSON IS BELEVÁGOTT A STARCRAFT II VÉGIGJÁTSZÁSÁBA, ÉS MOST EGY KOMOLY VALLOMÁS KERETÉBEN MEGOSZTJA VELETEK AZ ÉLMÉNYEIT.

WILSON KÉSŐN UGYAN, DE MEGTÉRTEM

Egészen biztosan ki fognak tagadni a StarCraft-rajongói klubból, de muszáj bevallanom, hogy tizenöt éves (!) késéssel sikerült csak megtérnem. Az első StarCraft egyszerűen taszított, sosem tudott igazán lekötni, fél éve viszont megvettem a Wings of Libertyt, a Heart of the Swarm megjelenésekor pedig elindítottam... és nyolc napon át nem is nyúltam más játékhoz. A számomra kiábrándító Diablo III után az SC2 helyreállította bennem a Blizzardról alkotott, erősen megtépázott képet. Sajnos a zergeket mindig is utáltam, és bele se merek gondolni, mikor érkezik meg a protoss kampány, de egy dolog biztos: addig megint a gép elé leszek láncolva, míg nem viszem végig Kerrigan történetét.

úgynevezett evolúciós mellékküldetéseket, pontosabban kísérletek végezzünk el, melyek során további extra képességekkel ruházhatjuk fel szeretett nyálkás barátainkat. Ezek teljesítésével szárnyakat rakhatunk a zerglingekre, így azok simán felugorhatnak a magasabb helyekre, vagy halhatatlansággal ruházhatjuk fel az ultraliskjeinket.

SARAH KERRIGAN

A kampány egyik legnagyobb újdonsága, hogy hősnőnk a megszokottnál sokkal fontosabb szerepet kap a játék során, így neki is jutott egy külön terem a Leviathan fedélzetén, ahol az ő képességeit hangolhatjuk finomra. Kerrigan ugyanis minden küldetés során szinteket lép, egytől egészen hatvanig, mely során ő is különféle brutális passzív és aktív képességeket szerez. Ezek segítségével egészen elképesztő hatékonysággal darálhatjuk be az ellenséges csapatokat, a maximális hatvanadik szintet elérve például egyetlen kattintással elintézhetjük a fél képernyőt betöltő összes ellenfelünket.

Megjöttek a zergek, erre az ellenfél szó szerint lefagyott. Ezek rosszabbak, mint a Windows 98!

Ám ahhoz, hogy ez az egész szintlépéses téma izgalmas maradjon, és legyen valami tétje is a dolognak, nem elég csupán az előre behatárolt elsődleges feladatainkkal végezni, hiszen a játék során minden küldetésben találkozhatunk opcionális mellékküldetésekkel is, melyeket a gyorsabb fejlődést elősegítendő érdemes mindig teljesítenünk. Természetesen a missziók ezúttal is hihetetlenül változatosak, szinte képtelenség monotonitást felfedezni a játék egyszemélyes részében. Van, amikor simán csak Kerrigant irányítjuk, a képességeit használva az ellenfelek legyőzéséhez, máskor pedig komoly bázisokat

A Greenpeace állítólag külön kérte, hogy legyen egy zöld pálya a StarCraft II-ben. Hát megkapták.

és hadseregeket kell felépítenünk ahhoz, hogy alázatra nevelhessünk pár eltévelyedett zerg hordát. Megkapjuk a szokásos, „tarts ki 20 percig" típusú feladatokat is, és találhatunk majd olyat, amiben erőnket és erőforrásainkat kell több irányba elosztani – a kínálat tehát tényleg változatos, és a ránk váró küldetéseken keresztül fokozatosan sajátíthatjuk el a StarCraft II minden csínját-bínját. És ebben különösen erős a HotS, ugyanis nincs szükségünk semmilyen „előképzettségre" ahhoz, hogy leüljünk vele játszani. A program az alapoktól kezdve megtanít minket arra, hogyan épül fel a játék, miként lehetünk ügyesebbek, gyorsabbak, hogyan használhatjuk a gyorsbillentyűket hatékonyan, és mire kell figyelnünk akkor, ha majd hús-vér játékosokkal hoz minket össze az élet. Mert a lényeg természetesen most is a multin van.

DÉL-KOREA, JÖVÖK!

A HotS első heti eladási adatai alapján (egymillió példány) úgy tűnik, hogy még mindig van igény a kivételesen jól felépített stratégiai játékokra. Nem csoda ez a nagy eladási szám, hiszen a StarCraft II többszereplős módjával mai napig százezrek játszanak nap mint nap. Jól tudjuk, milyen

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TANULNI, TANULNI, TANULNI

A Starcraft II a gondolkodó emberek játéka. Nem elég a jó reflex és a kiváló egér, folyamatosan képezned kell magad, ha igazán jó játékossá akarsz válni. Keress tippeket az interneten, ismerkedj meg a különféle taktikákkal, és nézz utána, hogy a különféle egységek milyen helyzetben ideálisak (lásd még külön összeállításunkat). Elemezd a mérkőzéseidet, és tanulj a hibáidból.

A HÁBORÚHOZ 3 DOLOG KELL

Három dolog kell ahhoz, hogy jó játékos legyél: gyakorlás, gyakorlás és gyakorlás. A profivá váláshoz itt folyamatosan küzdened kell. A Starcraft II gyors, folyton változó, dinamikus többjátékos küzdelmeket kínál, amelyeknél elengedhetetlen, hogy rutinszerűen menjenek a legalapvetőbb mozzanatok. Olyan ez, mint az autóvezetés: nincs idő a kuplung keresgélésére.

KÖLTSD EL A PÉNZED

A jó játékos ismérve az, hogy hatékonyan bánik erőforrásaival. Minél több nyersanyagod marad egyszerre a raktáradban, annál rosszabbul játszol. 1000 még elmegy, de 3000 már rettentő sok. Használd ki a gyártósoraid teljes kapacitását, ne legyen felesleges érc vagy gáz nálad. Minél optimálisabban égeted el az anyagokat, annál gyorsabban tudsz megfelelő méretű seregeket gyártani.

„NINCS MIT TAGADNI, A STARCRAFT II MÉG MINDIG A LEGJOBB STRATÉGIAI JÁTÉK, AMIVEL AZ ELMÚLT TÍZ ÉVBEN SZERENCSÉNK VOLT JÁTSZANI"

őrület van Dél-Koreában, ahol a Starcraft nemzeti sporttá nőtte ki magát. Ezért is volt nehéz dolga a Blizzardnak akkor, amikor folytatás készítésére adta a fejét, melynek keretében egy hihetetlen precizitással finomhangolt, végletekig csiszolt játékba nyúlt bele. Itt nem lehet csak úgy megváltoztatni valamit, hiszen felborul a hármas erőegyensúly! Nem csinálhatnak olyat, hogy csak úgy kivesznek egy egységet a játékból, és betesznek helyette egy másikat. Vagy mégis?

A HotS számos újdonsággal kavarta meg a StarCraft II játékosok elméjét, jó néhány változás történt a játék többszereplős módjában, melyek bár apróságnak tűnhetnek a laikusok számára, sokszor alapjaiban változtatják meg az online mérkőzések menetét. A multi persze nagyrészt még mindig ugyanaz, mint három évvel korábban, az pedig sokak szerint ugyanolyan, mint a 15 évvel ezelőtti – de ez nem így van! Rengeteg újdonságot hozott a HotS is; ott vannak például a terran reaperei, akiknek a gyártásához már nincs szükség arra, hogy a barakk mellett felhúzzunk egy tech-labort, ráadásul már az életerejük is visszatöltődik szép lassan. A repülő medievac is kapott egy új képességet, aminek segítségével gyorsan elhúzhat a baj elől, és rengeteg apróbb változást találunk még a másik két fajt vizsgálva is.

Nagyobb volumenű változtatásokból sincs hiány, hiszen hét új egység is helyet kapott a játékban, melyek közül kettő a terranoknál, három a protossnál, kettő pedig a zergeknél köszön ránk. Ezek mindegyike önmagában megérdemelne egy kisebb cikket, főleg, ha komolyan vesszük a multis küzdelmeket. Ott van például a zergek swarm host nevű lénye, aki bár önmagában támadni képtelen, lecövekelve kiváló védelmi vagy akár támadó egység válhat belőle, vagy a protossok új légi egysége, a tempest, amivel hatékonyan vehetjük fel a harcot a zerg mutaliskek ellen.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Pentium D vagy AMD Athlon 64 X2D CPU, NVIDIA GeForce 7600 GT vagy ATI Radeon X800 XT vagy ezeknél jobb VGA, 20 GB HDD, SC2: Wings of Liberty alapjáték

A Heart of the Swarm abszolút tökéletes folytatása az előző résznek, mely egyszemélyes kampányával és tökélyre csiszolt multijával azonnal lehengerli a stratégiákra fogékony játékosokat.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Hihetetlen dramaturgia a kampány során, változatos küldetésekkel és fejlődési rendszerrel. A többjátékos rész pedig úgy jó, ahogy van.

KONTRA

Az ára különösen magas, főképp úgy, hogy szükség van hozzá az első részre is. És miért kellett erre három évet várnunk?

92%

TANULÓMÓDBAN

A többszereplős mód tehát úgy tűnhet, maradt a régi, de azért szakértő szemmel vizsgálva hamar rájövünk, hogy rengeteget változott az elmúlt évekhez képest. Persze jól tudjuk, hogy sokakat most is nehéz lesz rávenni arra, hogy kipróbálják a multit, hiszen senkinek nem fűlik a foga egy kiadós veréshez. Mert a StarCraft II multija sokaknak erről szól. Bemegyünk, elkezdjük a kampányban megszokott kényelmes tempójú klikkelgetést, aztán olyat kapunk az arcunkba, hogy csak pislogunk.

A multi egy külön életstílus, amit ezúttal is lehet utálni vagy szeretni. A lényeg, hogy a HotS mindent megtesz azért, hogy inkább a szeretet felé billenjen a mérleg, hiszen kifinomult rendszerében akármilyen szintű tudással jól érezhetjük magunkat. Ehhez nagy segítség például az új gyakorlómód, ahol különféle szinteken tehetjük próbára reflexeinket és tudásunkat. Itt minden mozdulatunkat kommentálja a játék, hogy mikor kell leraknunk különféle épületeket, mikor kell terjeszkednünk, mikor kell támadnunk. Ha pedig úgy érezzük, hogy megy már ez nekünk, akkor rátérhetünk a komolyabb tétmérkőzésekre is, ahol a számítógép keres nekünk egy velünk nagyjából egy tudással rendelkező ellenfelet, feltolja a sebességet a maximumra, és jöhet a háború! Persze a StarCraft II multiját nem lehet egyik napról a másikra profi módon elsajátítani. Hosszú, nagyon hosszú időbe beletelik, mire valakiből akár közepesnél jobb játékos válik, viszont most már jó hír lehet számunkra az, hogy a HotS segítő jobbot nyújt nekünk abban, hogy megtegyük az első lépéseket.

AZ RTS-EK KIRÁLYNŐJE

Három év ide vagy oda, a Heart of the Swarm könnyedén bebizonyította, hogy a StarCraft II még mindig a földkerekség legjobb stratégiai játéka, egy olyan program, ami mind minőségben, mind tartalomban maga mögé utasítja azt a szerény számú konkurenciát, ami még megmaradt ebben a meglehetősen beszűkült szegmensben. Mostanra már jó pár kiadó számára bebizonyosodott, hogy MMOG-t vagy stratégiai játékot képtelenség sikerre vinni, hiszen a Blizzard termékeinél egyszerűen nem tudnak jobbal előhozakodni, ezért feleslegesen is próbálkoznak. Kétségtelen, hogy a StarCraft II a piacon fellelhető legjobb stratégiai játék, és legújabb kiegészítő csomagjának is ott a helye minden RTS-veterán polcán. ●

KEZELD JÓL AZ ELLÁTMÁNYT

Bármely fajjal is játszol, növekedésedhez elengedhetetlen az ellátmány (supply) megfelelő kezelése. Ha eléred a populációs határt, és várni kell a következő supply felépítéséig, nem tudsz megfelelő ütemben növekedni. Mindig figyeld tehát a supply értékét, és gyártsd le időben (de ne túl korán!) az ehhez szükséges egységeidet. Az már egy fél győzelemnek számít, ha jól menedzseled ezt.

ISMERD AZ ELLENFELED

A háborúzás elengedhetetlen részét képezi a jó felderítés. Tudnod kell, hogy mire készül ellenlábasod, mielőtt még olyan egységekkel lep meg, amikre nem vagy felkészülve. Már a mérkőzés elején küldj felderítőket ellenfeleidhez, s próbáld megőrizni a folyamatos információáramlást. Folyamatosan értékeld a helyzetet, és időben készülj fel arra, milyen seregekkel kell majd szembenézned.

KÍSÉRLETEZZ BÁTRAN

Ha valamelyik taktikád nem működött, akkor mindenképpen nézz utána, hogy mi lehetett a hiba, és kísérletezz tovább a módszereid finomításával. A StarCraft II-ben rengeteg lehetőség közül választhatsz, szinte sosincs két teljesen egyforma harc. Ha nem akarod a kelleténél hamarabb megunni a többjátékos módot, akkor semmiképp ne ragadj le egyetlen fajnál és egyetlen taktikánál.

TARTS SZÜNETET

A StarCraft II multija hihetetlenül addiktívvá válhat, ezért nem árt, ha megadott időnként figyelsz arra, hogy elegendő folyadékot vigyél a szervezetedbe. Bármilyen klisésen is hangzik, próbáld meg élvezni a játékot, s mielőtt teljesen belefásulnál, válts programot, vagy próbáld ki az Arcade menüben lévő modok egyikét. A legideálisabb az, ha 3-4 óránál tovább nem ülsz egyhuzamban a gép előtt.

VADONATÚJ EGYSÉGEK A STARCRAFT II-BEN

A Heart of the Swarm számos ponton hozott változást a StarCraft II játékmenetébe. Nem csak a már jól ismert egységek egyes képességei változtak meg, de hét vadonatúj típussal is találkozhatunk a játékban – hárommal a protoss oldalon, és fejenként kettővel a terranok és a zergek „istállójában". Külön összeállításunkban ezeket az új egységeket vettük sorra, bemutatva őket, és kiegészítve az alapinformációkat néhány igen hasznos tanáccsal és stratégiával.

A Swarm Host nem rendelkezik saját fegyverrendszerrel, mégis felér egy teljes sereggel. A hátán terebélyesedő hatalmas fészekben rengeteg önálló parazita lakozik, melyek ellenséget érzékelve azonnal támadásba lendülnek, és savas köpettel borítják be áldozataikat.

ÁLTALÁNOS STRATÉGIA:

- Közepes méretű egység, nincs támadási képessége. Földbe helyezve sáskákat szaporít, melyek automatikusan megtámadják a közeledő ellenséget.
- A sáskák csak földi egységeket képesek támadni.
- Kelts ki egy csapatnyi sáskát, majd azonnal vonulj vissza, így mindig biztonságban tudhatod a szülőkamrákat.
- Kombináld a Swarm Hostot különféle távolra támadó egységekkel (Roach vagy Hydralisk), így a sáskák védelmet nyújtanak az egységeidnek.

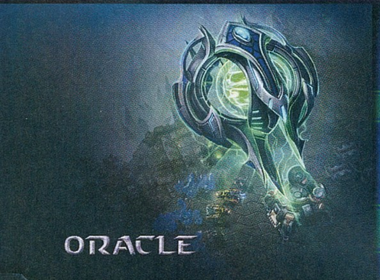
HATÉKONY VELE SZEMBEN: **MARINE, STALKER, ROACH**
SÉRÜLÉKENY VELE SZEMBEN: **BANELING, HELLION, ARCHON**

Az eredeti Hellion már bizonyította hatékonyságát, számtalan csatában és hadjáratban bizonyult hatásos harci eszköznek. Nem csoda, hogy a Dominion továbbfejlesztette, és megszületett a Hellbat, ami egy bármikor átalakítható robotként még pusztítóbb fegyverré vált.

ÁLTALÁNOS STRATÉGIA:

- Könnyűpáncélos egység, rövid hatótávolságú fegyverrel, ami több ellenfelet sebez egyszerre, ezért nagyobb csoportok ellen hatékony.
- Az árához képest magas az életereje, ezért érdemes a sereged élére pakolni.
- Nagy tűzerejű egységekkel (Siege Tank vagy Marine) kombinálva a leghatékonyabb.
- Használd szűk járatokban, főképp közelharci egységek ellen.
- Távolsági fegyverrel rendelkező páncélosok ellen különösen sérülékeny.

HATÉKONY VELE SZEMBEN: **ZERGLING, ZEALOT**
SÉRÜLÉKENY VELE SZEMBEN: **BANELING, STALKER, MARAUDER**



Az Oracle egy mozgékony támogatójármű, melynek segítségével tovább erősíthetsz pár meglévő protoss technológiát. Az Oracle pilótái a tudásukat egyenesen a Dark Templaroktól szerezték, így az egység képes az idő manipulálására is.

ÁLTALÁNOS STRATÉGIA:

- Sérülékeny, gyors, több képességgel rendelkező, különösen hatásos „zaklató" egység.
- A Pulsar Beam képesség segítségével az Oracle gyorsan elpusztíthatja az ellenséges dolgozókat.
- A Revelation képességgel hosszabb ideig tartó felderítést végezhetsz egy megjelölt területen.
- Az Envision képesség segítségével felfedheted az álcázott egységeket akkor is, ha nem áll rendelkezésedre Observer.

HATÉKONY VELE SZEMBEN: **SCV, DRONE, PROBLE**
SÉRÜLÉKENY VELE SZEMBEN: **VIKING, MUTALISK, PHOENIX**

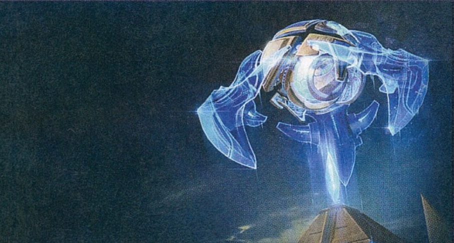
Az egykori zerg egység, a Defiler támogató szerepét tölti be. A Viper különféle biológiai fegyvereket kombinálva gyengíti ellenségeit, így válik a zerg raj egyik legpusztítóbb képviselőjévé. A szárnyas fenevad gyomrában mikrobák sokasága elegyedik levessé, melyet felhő formában repülő ellenfeleire köphet, ennek hatására azok képtelenek támadni.

ÁLTALÁNOS STRATÉGIA:

- Repülő egység több képességgel. Különösen hatékony más szerves élőlények ellen, földi és légi célpontok egyaránt támadhatók vele.
- A Vipereket gyors mozgású egységekkel (Zergling, Baneling, Roach, Hydralisk) együtt érdemes bevetni.
- A Blinding Cloud az Infestorok Fungal Growth képességével kombinálva teljesen semlegesítheti a terranok földi egységeit.
- Használjuk az Abduct képességet a drága, fontosabb egységek ellen, mint például a Siege Tank, a Colossus vagy a Brood Lord – őket pusztítsuk el elsőként.

HATÉKONY VELÜK SZEMBEN: **SIEGE TANK, COLOSSUS, HYDRALISK**
SÉRÜLÉKENY VELÜK SZEMBEN: **VIKING, MUTALISK, PHOENIX**

VIPER



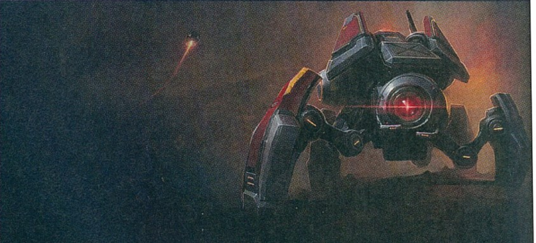
MOTHERSHIP CORE

Az ősi anyahajó mindig is értékes részét képezte a protoss seregnek, de idővel a faj ráébredt, hogy gyártásuk rettentően idő- és nyersanyagigényes, különösen háborús helyzetekben. Ezért úgy döntöttek, hogy fegyverré alakítják a hajó magját, míg annak további szerkezete elkészül.

ÁLTALÁNOS STRATÉGIA:

- Repülő, védelmi célokat szolgáló egység (max. 1 db / sereg).
- A Photon Overcharge képesség egy tökéletes másodvonali védekezést eredményezhet, mellyel egyaránt támadhatsz földi és légi egységeket.
- Amennyiben támadásra használod, mindig vedd fontolóra, melyik a megfelelő pillanat a Mass Recall képesség használatára, amivel egységeidet kimentheted a zónából.
- A Time Warp képesség rendkívül hatékony lehet olyan támadóegységekkel kombinálva, mint a területi sebzést okozó Colossus vagy a High Templar.

HATÉKONY VELE SZEMBEN: **WIDOW MINE, ZERGLING, ZEALOT**
SÉRÜLÉKENY VELE SZEMBEN: **VIKING, MUTALISK, ELLION, PHOENIX**



WIDOW MINE

A Widow Mine Viktor Kacsinszkij, a föderációs lázadó által megálmodott Spider Mine továbbfejlesztett változata, ami újabb lépcsőfokot jelent a Dominion automatizált fegyverrendszereinek listáján. Távirányítással üzembe helyezhető, hatósugarában érzékeli az ellenséges egységeket és aktiválódik.

ÁLTALÁNOS STRATÉGIA:

- Nagyon gyenge páncélzatú robotakna, ami álcázott állapotban helyezhető le a védeni kívánt területekre.
- Újratöltési ideje rendkívül lassú, de legalább nem pusztul el a detonáció következtében.
- Siege Tankokkal együtt hatékony védelmet biztosíthat bázisod védelmében.
- Elhelyezésénél érdemes figyelembe venni, hogy szűkebb járatokban hatékonyabban működik.
- Gyors, mozgékony egységekkel (Marine és Marauder) együtt rendkívül erős védelmet jelent.

HATÉKONY VELE SZEMBEN: **MARAUDER, ROACH, IMMORTAL**
SÉRÜLÉKENY VELE SZEMBEN: **RAVEN, OVERSEER, OBSERVER**

TEMPEST

A protoss mérnökeinek legújabb találmánya a Tempest elnevezésű harci gép, ami válasz a zergek és a terranok nagy hatótávolságú fegyverrendszereire. Csatában a Tempest pilóták túltöltik a kinetikus mátrixot, ami a hajójukat működteti, így rendkívül nagy energiákat szabadítanak el.

ÁLTALÁNOS STRATÉGIA:

- Nagy távolságból bevethető repülő jármű.
- Ha ellenfeleidnek nincsenek légi egységei, akkor használd ki hatalmas lőtávolságát, és biztos távolból pusztítsd el a földi egységeket.
- Az Oracle Revelation képességével derítsd fel a fontosabb célpontokat, és azokat jelöld ki támadásra a Tempest számára.
- Ha megjelennek az ellenség légi egységei, akkor védd meg a Tempesteket a sereggel.

HATÉKONY VELE SZEMBEN: **SWARM HOST, SIEGE TANK, COLOSSUS**
SÉRÜLÉKENY VELE SZEMBEN: **VIKING, CORRUPTOR, VOID RAY**

FELNŐTT KALAND FELNŐTTEKNEK

[ÍRTA KREDENC] **HA EGY TEHETSÉGES, LELKES CSAPAT ÉS AZ IPAR EGYIK LEGENDÁS NEVE ÖSSZEFOG, ABBÓL ÁLTALÁBAN NEM SZOKOTT ROSSZ DOLOG KISÜLNI – NÉHA PEDIG OLYAN KIS CSODÁK SZÜLETNEK MEG, MINT JELEN CIKKÜNK TÁRGYA...**

A bevezetőben emlegetett csapatról és lelkesedésükről találtok egy szövegdobozt (amiből az is kiderül, hogy bár a stúdió fiatal, az alapítói nem kezdők), a legendás névről viszont érdemes pár szót ejteni. Arról a Jane Jensenről van ugyanis szó, aki a kalandműfaj rajongóinak oltára mögött függő ikonosztáz egyik főalakja, Gabriel Knight szülőanyja, áldott ő az asszonyok között. A drága lélek 2010-ben tért vissza a Gray Matterrel, és miután annak idején részt vett a King's Quest VI fejlesztésében is, egymásra találtak a phoenixes srácokkal, így azok besegítenek Jensen készülő Moebiusába, míg ő konzultánsként vett részt a cikk tárgyát képező játék sztorijának elkészítésében. A végeredményt látva kijelenthető: sokat nyertünk vele.

FORRÓ NYOMON

A Cognition ugyanis a kalandjátékok azon, manapság népszerű válfajába tartozik, amelyek a tévészériák szerkezetével bírnak. Esetünkben ráadásul a fejlesztők olyan tökéletes munkát végeztek, hogy a forgatókönyvet simán képernyőre lehetne adaptálni: minden benne van, ami a mai sorozatokat eladja – sőt, a készítők érezhetően merítettek az ismertebb, közkedvelt címekből. Főhősnőnk, Erica Reed egy FBI-ügynök, aki sorozatgyilkosok után nyomoz, és mindehhez egy különleges képességgel bír: egy tárgyat vagy személyt megérintve látja a korábban azzal/vele kapcsolatos történéseket, hasonlóan a Médium című széria címszereplőjéhez (akit Patricia Arquett formált meg, bár Erica alakját bevallottan a Fringe főszereplőjéről, Olivia Durnhamről/Anna Torvról mintázták). És bár az egyes epizódok külön eseteket dolgoznak fel, éppúgy végighúzódik rajtuk egy főtéma, mint például a Mentalistában a Red John-féle „vörös fonál". Sőt... de ennél többet nem illik mondanom...

A játék eleve erős prológussal (ha úgy tetszik: pilottal) nyit: Erica egy gyilkos nyomában van, aki testvérpárokat öl meg olyan trükkös módon, hogy azt Jigsaw is megirigyelné – elrabolja egyiküket, a másik pedig rettentő szenvedések árán juthat csak el hozzá, általában azért, hogy egy szerkezetet beindítva ő maga ölje meg szerettét. Legutóbbi áldozata nem más, mint Erica imádott öccse, Scott, így, miközben megismerkedünk az irányítással és képességünk használatával, egy kőkemény érzelmi hullámvasútra is felkerülünk, amiből nem is fogunk kiszállni egyhamar. A rövid bevezető tragédiával zárul, és bár Erica megsebesíti a gyilkost, a komoly, elsősorban lelki sebeket ő szenvedi el.

EPISODE 1: THE HANGMAN

A prológot követő első epizód egy új ügy nyomozását helyezi a középpontba, három évvel az imént vázolt események után: egy önakasztásnak beállított gyilkosságét. Feladatunk egy tipikus nyomozás lesz, azaz a nyomok begyűjtése, a tanúk kihallgatása, a szakértők (helyszínelő, kórboncnok) elemzésének kiértékelése, és a helyes következtetések levonása. Mindebben, ahogy írtam, nagy szerepet játszik természetfeletti adományunk – ráadásul rögtön az epizód elején egy régiségbolt-tulajdonos asszonyságtól megtanulunk egy újabb képességet, amely a környezet bizonyos elemeinek aktiválásával kivetíti az azokat használó személy szellemalakját. Sőt, hamarosan még egy „trükk" birtokába kerülünk, ez a regresszió, amelyben élő személyek memóriájából csalhatunk elő mélyen elraktározott információkat. Ennek felhasználása a játék, sőt bátran állítom, hogy a műfaj egyik legjobb momentuma, amely tényleg megmozgatja a kis szürke agysejteket (bár szükséges hozzá némi angoltudás, de ennek hiányában amúgy se értenénk meg magát a sztorit). A nyomozás ezután rendkívüli fordulatot vesz, és egy olyan fináléval zár, amely megint odavágja az embert – ritka dolog, hogy egy játék ilyen erősen képes beszippantani a játékost.

EPISODE 2: THE WISE MONKEY

És ha azt hinnénk, hogy ennél nem lehet messzebbre menni, nos, a második rész nyitánya rögtön megcáfolja ezt: olyan durván nyit, hogy az tényleg ritkaság (bár

ADATOK

KIADÓ
Phoenix Online Studio

FEJLESZTŐ
Phoenix Online Studio

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

A Cognitionnek eddig két epizódja jelent meg, fejenként 10 dollárért. A játék legegyszerűbben a fejlesztők honlapjáról (store.postudios.com) szerezhető be, és innen a demó is letölthető. A program időközben megjelent iOS-re is.

A Cognitionben bármelyik begyűjtött tárgy „életre kelhet" és segíthet a továbblépésben

APJA LÁNYA...

Amint a cikkben is szerepel, a remek hangszínészi teljesítmény közül is kiemelkedik a főhőst életre keltő Raleigh Holmes munkája, aki nemcsak prózában domborít, de a játék egyik betétdalát is énekli. Persze nem véletlen mindez: az igencsak csinos ifjú leányzó Robert Holmes zeneszerző lánya, aki a Gabriel Knight széria komponistájaként híresült el, és aki aztán nőül is vette a sorozat szülőanyját, Jane Jensent. A színiakadémiát végzett Raleigh nem esett messze a fájától: a Scarlet Furies nevű zenekar énekesnője és szövegírója – a banda (melynek alapítója és zeneszerzője maga Robert Holmes) egyébként Jensen 2010-es játéka, a Gray Matter zenei anyagát is jegyzi. Ja, kérem, így könnyű...

AZ ÁLLHATATOSSÁG FŐNIXMADARA...

Az amerikai Phoenix Online egy érdekes csapat. Adott három férfiú: Cesar Bittar, aki a Telltale és az Activision égisze alatt is munkálkodott, többek között az új Sam and Maxen és a Tales of Monkey Islanden; Vitek Goyel, a Pixeltek outsourcing stúdió alapítója, aki úgyszintén dolgozott az Activisionnek; és Richard Flores, aki animátorként olyan mozik elkészítésében vett részt, mint a 300 vagy a Fantasztikus négyes. Egy valami volt közös bennük: a kalandjátékok, és egész konkrétan a klasszikus King's Quest imádata. Ők hárman az internet végtelen országútján az ezredforduló hajnalán találkoztak, és kitalálták, hogy elkészítik a szeretett széria újabb részét, rajongói hobbiprojektként. A munkálatok 2000 októberében indultak, és az öt epizódra tervezett „The Silver Lining" első három része végül 2010 (!) júliusában jelent meg (ebben persze nagy szerepe volt a Vivendivel, majd a jogutód Activisionnel évekig tartó kötélhúzásnak is). Maga a játék egyébként egészen kimagasló (erről magatok is meggyőződhettek, hiszen a remek kaland ingyen letölthető a http://bit.ly/10voFcU címről). A kitartó és minőségi munka egyből ráirányította a figyelmet az immár öttagú (a tervező Katie Hallahannel kiegészült) Phoenix Online névre keresztelt stúdióra – többek között Jane Jensenét is, ahogy ezt jelen cikk elején már megemlítettem.

az indie-szférában megszokhattuk, hogy a fejlesztők jóval bátrabbak). Itt kell felhívnom arra a figyelmet, hogy a Cognition felnőtt közönségnek készült, és ezt tessék komolyan venni – akinek gyenge a gyomra, inkább keressen békésebb címet! A játékmenet persze nem sokat változott az első epizódhoz képest, itt is elsajátítunk egy újabb képességet, a szinergiát, amely a készletünkben levő tárgyakat képes „életre kelteni", de a recept a szokásos. A végjáték ismét egy nagyszerű csemege a kalandműfaj szerelmeseinek – egyébként ebből is leszűrhető, hogy nemcsak a meglehetősen naturális ábrázolásmód és az érzelmek terén tekintették felnőttnek játékosukat a fejlesztők, hanem ebből következően feltételeztek némi rutint, műfajbeli jártasságot is. Mindezekkel együtt azért nem olyan nehéz a játék, de az átlagosnál kicsivel többet kell

A játék tele van filmszerű beállításokkal, jelenetekkel – bár néha hiányzik a 18-as karika...

karakterekkel, és bár ezek legtöbbje, illetve az animáció néha picit szögletes, a látvány egészében rendben van (a fejlesztők az iparban, és különösen az indie-szférában nagy népszerűségnek

Ha szereted a szerializált, de átívelő szállal is rendelkező nyomozós sorozatokat, akkor a Cognitiont imádni fogod!

agyalni, az egyszerű „gyűjts be mindent, majd kombináld és használd mindenen, valami csak történik" metódus itt azért csak egy bizonyos pontig használható, utána már „kénytelenek vagyunk" gondolkodni. Sajnos a srácok azért beleestek a zsáner csapdájába – van egy-két nagyon erőltetett megoldás, amiért picit haragszom is rájuk, de ez legyen a legnagyobb bajunk.

RÉSZEKBŐL EGÉSZ

Magáról a tálalásról sokat nem akarok elmélkedni. A mellékelt képeken is látszik, hogy a Cognition ugyanazt az irányt követi, mint a Telltale-féle Walking Dead, azaz az összkép képregényes hatású, kézzel rajzolt hátterekkel és átvezetőkkel, 3D-s örvendő Unity motort használták). A szinkron és a zene viszont kimagasló, ez pedig nagyban segíti a fent már vázolt érzelmi „csomag" befogadását – ebben különleges szerepe van a főhőst életre keltő Raleigh Holmesnak (lásd külön).

Sokkoló jelenetben nincs hiány, az írók pedig igencsak kegyetlenül bántak a szereplőkkel...

Miután az első két részt egy cikkbe vontuk össze, hadd vonjak rezümét az epizódokról is pár mondatban. Az első felvonás a nagyszerű kerettel (remek prológus és finálé), plusz a jól megírt sztorival és a főhős karakterfejlődésével, képességei fokozatos kibontásával igencsak jól elindítja a szériát – talán csak a mechanika egyes átgondolatlan elemei (főleg a „gyorsutazásra" szolgáló térkép nehézkes kezelése) miatt marad bennünk tüske. Utóbbit a fejlesztők szerencsére kijavították a folytatásban, amiből az is látszik, hogy a srácok figyelnek a visszajelzésekre, és tanulnak a hibáikból. Ezen rész ismét erősen nyit, és a lezárás is kellően felpiszkálja az embert. A játékmenet túl sok újdonsággal már nem szolgál, bár az új képesség ismét jól illeszkedik a sztoriba, remekül egészíti ki a már ismert „trükköket" – az utolsó szellemi próbatétel viszont ismét pompásan sikerült, így ez kompenzálja kicsit az említett hiátust.

FOLYT. KÖV. – REMÉLJÜK, MINÉL ELŐBB...

Ahogy említettem, a készítő Phoenix Online új csapat, ám első „nagy" játékukon is átsüt az a profi hozzáállás, aminek hiányát általában a friss, független brigádok lelkesedéssel szokták pótolni (és amiben nyilván nagy szerepe van Jane Jensennek is). Emiatt is jelenthető ki, hogy a Cognition felnőtt játék, a kifejezés konkrét és átvitt értelmében egyaránt. A kisebb botladozásait elnézzük neki – legnagyobb hibájának én jelenleg azt tartom, hogy várni kell a harmadik részre, pedig alaposan fel lettem izgatva, és annyira szeretném már a dolgok végére járni... Ép ezért kérem a tisztelt olvasót, vásárolja meg a játékot, támogassa a Greenlighton, segítsen abban, hogy pont kerüljön egy bonyolult bűnügy végére, hogy Erica Reeddel együtt mi is megnyugodhassunk – bár a sebeink nyilván nem fognak begyógyulni, de talán a lelkünk kicsit megbékél majd.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

P4 1,8 GHz CPU, GeForce 210 vagy Radeon X600 szériás VGA, 2 GB RAM, 2,5 GB HDD

Ritka, amikor egy játék felnőttnek tekinti a játékost, épp ezért megbecsülendő. A Cognition ráadásul kiváló sztorival is bír, erős felütésekkel – ezek miatt a játékmechanikai botlásokat is hajlamosak vagyunk elnézni neki.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO

Kiválóan megírt, érzelmekkel teli sztori, jó karakterek, kimagasló hanganyag, és maga a kalandozás (azaz itt a nyomozás) is jól összerakott...

KONTRA

...bár ezen apróbb bakik azért rontanak – ebben, és grafikai téren is van még hová fejlődnie a szériának.

78%

FLÚGOS FUTAM

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

[ÍRTA MO] **A SEGA villámléptű kék sündisznója díszes társasággal tér vissza az All Stars Racing második részében, hogy ismét egy meglepően hangulatos és szórakoztató versenyzésben lehessen részünk – viszont ezúttal már nem csak földön, de vízen és levegőben is.**

Sonictól – platformjáték főhős létére – sosem volt idegen az autóversenyzés, hiszen már 1994-ben, a Sega Game Gearre megjelent Sonic Driftben is volán mögé pattant, azóta pedig jó pár hasonló tematikájú darabban találkozhattunk vele. Legutóbb éppen az egészen jól sikeredett, 2010-es Sonic & Sega All-Stars Racingben, melynek nemrég megérkezett a folytatása a Sonic & All-Stars Racing Transformed képében. A játékot ezúttal is a Sumo Digital fejlesztette, amely ráadásul tanult az előző epizódban elkövetett hibáiból, és egy még gyorsabb, még szórakoztatóbb, és még őrültebb kartversenyt készített a rajongóknak.

MINŐSÉGI UGRÁS

Az alapkoncepció tehát ugyanaz: Sonic a SEGA legemlékezetesebb játékkaraktereinek oldalán száguldozik (igaz, ezúttal feltűnik a Disney színeiben Rontó Ralph és egy hús-vér Nascar versenyzőhölgy, Danica Patrick is), csak a játék szinte minden elemében jobb az előző résznél. Most már földön, vízen és levegőben egyaránt hasíthatunk, a címben lévő Transformed szó ugyanis arra utal, hogy verseny közben a terepviszonyoknak megfelelően hőseink alatt automatikusan átalakulnak a járgányok, így hol autó, hol motorcsónak, hol pedig repülőgép formájában kell a cél felé kormányoznunk ezeket. Egy versenyen belül tehát rögvest háromféle vezetési stílusban kell jól teljesítenünk, hiszen a különböző gépek fizikájukban és irányításukban jelentősen eltérnek egymástól. A kerekes járgányok hasonlóan működnek, mint az előző részben (azért a fizika finomodott, a sebesség pedig jelentősen nőtt), viszonylag könnyen kormányozhatók, és szélsebes szappantartók módjára zúznak és pattognak a 25 gyönyörűen kidolgozott, emlékezetes SEGA-játékok stílusában készült pálya kiszámíthatatlan útjain. A motorcsónakok már sokkal nehezebben fordulnak, de driftelhetünk és ugrathatunk velük is, sőt a felkorbácsolódó hullámokat kihasználhatjuk győzelmi esélyeink növelésére. A repülők egyértelműen a leggyorsabbak, cserébe viszont nehezebb irányítani őket, hiszen nemcsak horizontális, hanem vertikális manőverekre is képesek, ráadásul igen érzékenyen reagálnak. Nem árt a Single Race opcióban kiismerni az irányításukat, hiszen nagyban függ egy-egy verseny sikere attól, hogy mennyire vagyunk ügyes pilóták.

Ez az „átalakulósdi" egyébként sokkal többet tesz hozzá a játékélményhez, mint elsőre gondolnánk, hiszen a futamokon rögvest három vezetési stílusban kell otthon lennünk (akadnak kifejezetten járműspecifikus megmérettetések is), ha nyerni szeretnénk, ami sokkal kiszámíthatatlanabbá teszi az ellenfelek szemétkedései és a pályákon sűrűn felbukkanó csapdák és rövidítések miatt amúgy is igencsak kérdéses végeredményt. A fő újdonság mellett találkozhatunk továbbá temérdek apró változtatással (modolható járművek, kinyitható karakterek, achievementek stb.) is, így bátran mondhatjuk, hogy a játékmenet még az erősen játéktermi hangulatot idéző pályadizájnnál is színesebb.

BOOST MINDEN!

Persze van, ami nem változott, így ezúttal is a verseny közben felszedhető power-upokon és a boostoláson, vagyis a gyorsításon van a hangsúly. Előbbiek segítségével igen változatos módokon szúrhatunk ki versenytársainkkal, a tűzijáték-rakétától egészen a miniforgószélig bevethetünk mindent, ráadásul ezeket többféleképpen használhatjuk: támadhatunk is velük, de az ellenfelek próbálkozásainak hárítására ugyancsak alkalmasak. A gyorsulás talán még ennél is fontosabb eleme a játéknak, amit felszedhető power-upokkal, gyorsító csíkokra való ráhajtással, drifteléssel, vagy éppen a levegőben végrehajtott trükkökkel fokozhatunk. Megéri ezeket bevetni, mert ellenfeleink igen makacsul használják őket már a közepes nehézségi fokozaton is. Apropó, nehézség: talán ez az egyetlen, ahol igazán bele lehet kötni a Sumo Digital darabjába, ugyanis a Hard és az egy idő után kinyitható Expert fokozatot egy kicsit elmérték a fejlesztők. Majdnem tökéletes versenyzés kell hozzá, hogy ezeken a szinteken teljesítsünk egy futamot, ami valljuk be, igen frusztráló tud lenni egy olyan játékban, ami elsősorban az ellenfelek szívatására és a mázlifaktorra épít. Ráadásul a karriermód során csak Hard fokozaton kapunk maximális három csillagot a pályák teljesítéséért, így megeshet, hogy nem érünk a kampány végére, ha nem ebben a kategóriában állunk a rajtrácsra.

Merthogy a karriermód szintúgy visszatér, csak most sokkal változatosabb és hosszabb távon is érdekfeszítő formában, emellett pedig szerkeszthetünk saját pályákat, játszhatunk Grand Prix kupákat, Time Attack kihívásokat és Single Race futamokat egyaránt. Magától értetődően off- és online módon egyformán küzdhetünk, a négyfős osztott képernyős lehetőségének köszönhetően pedig partijátéknak sem utolsó az SASRT. Reszkess Mario, a sündisznó már ott van a hátsódban, és hamarosan előzni fog!

Hatalmas madáron lovagló viking? És ez még az All-Stars Racing egyik visszafogottabb kombinációja.

ADATOK

KIADÓ **SEGA**

FEJLESZTŐ **Sumo Digital**

MŰFAJ **versenyjáték**

MULTI **van**

ÉRTÉKELÉS

Meglepően szórakoztató kartverseny, a műfaj szerelmeseinek és a SEGA-játékok elkötelezett rajongóinak kihagyhatatlan darab.

GRAFIKA: **79%**

HANG: **77%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

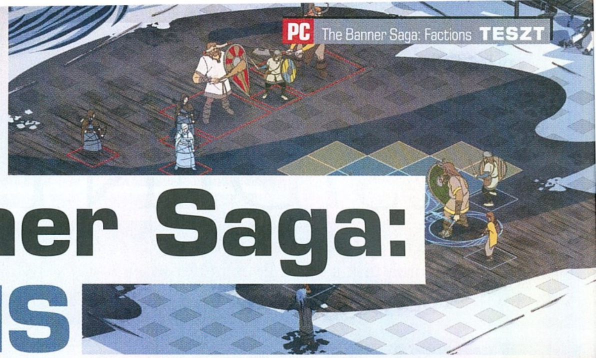
Alakváltó járművek, rengeteg apró újdonság, változatos pálya-összeállítás és játékmenet, osztott képernyős játéklehetőség, múltidéző hangulat.

KONTRA

A Hard fokozat túlságosan nehéz, a repülő járművek irányítását pedig szokni kell egy ideig.

79%

Sonic a futócipőt alakváltó verdákra cserélte, és a váltás kifejezetten jól áll a kék sündisznónak



VÁR A VALHALLA

The Banner Saga: FACTIONS

[ÍRTA MAHMUD] **Ha vikingekről esik szó, az embernek óhatatlanul is marcona, csimbókos szakállú fazonok jutnak eszébe, akik különösebb taktikázás nélkül prédáltak fel városokat pár taligányi arany és asszony reményében. Nos, a Banner Saga nem osztja ezt a sztereotípiát.**

Persze a marcona, csimbókos szakállas részt leszámítva. A Stoic free-to-play játékában azonban egy viking polgárháborúba csöppenünk, ahol nem a fosztogatáson, hanem a kőkemény taktikán és a gyors észjáráson van a hangsúly.

SAKK VIKING MÓDRA

A Banner Sagának a miheztartás végett némi kerettörténete is van, ám ezt tíz perccel az intró után mindenki garantáltan elfelejti. A játék ugyanis – kis túlzással – csak a harcról szól, ez pedig jelen esetben egyáltalán nem negatívum, sőt egyenesen a Factions legnagyobb erénye. A nyúlfarknyi oktatórész teljesítésével azonnal fejest kell ugranunk a mélyvízbe. Nincs lehetőség botokkal gyakorolni, a tapasztalatot hús-vér játékosok elleni küzdelemben kell megszereznünk, és ez rendjén is van így. A Banner Sagában ugyanis az ellenfél rafinált kicselezése és hibáinak könyörtelen kihasználása jelenti a győzelem kulcsát, a meccsek pedig leginkább elmélyült, de mindvégig izgalmas sakkjátszmákhoz hasonlíthatók.

Ezt a párhuzamot csak tovább erősíti a körökre osztott játékmenet, mely szintén a sakk szabályain alapul: a négyzetrácsos pályán egyszer te lépsz, egyszer az ellenfél, és természetesen mindig csak egy bábuval. Akarom mondani vikinggel. Az egymásnak feszülő két csapat minden esetben hat-hat főből áll, az egységek pedig két alapvető tulajdonsággal, erővel és bizonyos fokú páncélozottsággal rendelkeznek. A harcrendszer azonban ettől sem válik bonyolulttá, az erő ugyanis egyszerre fejezi ki az adott karakter alapsebzését és életerejét, a páncélozottság pedig az a szint, ami fölött egy csapás csökkenti előbbi értékét. Vagyis sebzés egyenlő erő, mínusz páncél. Elég egyszerű, igaz? Nem egy bonyolult gépi algoritmus és kismillió láthatatlan kockadobás eredménye, sokkal inkább maga a kiszámíthatóság.

Ez a rendkívül letisztult, ésszerű és ráadásul jól is működő rendszer ugyanakkor annyi kulcsfontosságú döntéshelyzetet eredményez, hogy még a leggyengébb kihívóval szemben sem érezzük könnyűnek a játékot. A dilemmák sora a helyezkedéssel kezdődik, aztán megjelenik Morpheus a két kis kapszulával: piros vagy kék, azaz életet vagy páncélt sebezzek? Ha előbbit, akkor az ellenfél valamivel kisebbet üt a következő körben, ha utóbbit, jó eséllyel én csapok rá nagyobbat később – ha megérem. Az alkalmazható taktikákat ráadásul nagyban meghatározzák a pályán hadonászó egységek speciális képességei, illetve az, hogy kiket is válogattunk be az adott csapatba.

Ha szereted a vikingeket és a kifejezetten taktikus játékmenetet, akkor nem kell tovább keresgélned, sőt, még fizetned sem!

TIZENÖT PERC HÍRNÉV

Nem csak a csatatéren születnek ugyanis fontos döntések: a tizenöt-harminc perces meccsek között elég sokat bogarászunk majd a játék menüjében, ahol kezdetben négyféle harcos áll rendelkezésünkre. Amint azonban skandináv terminátoraink elég ellenfelet hánytak kardélre, kaszttól függően három különböző irányba fejleszthetjük őket. A specializációval új külső és néhány egyedi képesség is jár, melyek kombinációjával egyre tudatosabb és persze halálosabb taktikákat dolgozhatunk ki. Magasabb szintű egységeink tulajdonságait – bizonyos keretek között – módosíthatjuk is, hogy jobban illeszkedjenek egyedi játékstílusunkhoz. Ennek ellenére gyakran előfordul, hogy két, szinte azonos karakterekből álló csapat találkozik, ám ha hihetünk a fejlesztőknek, a Factions folyamatosan bővül majd új egységekkel. A szintlépésekhez és a katonák toborzásához a csatákban szerzett sajátos fizetőeszközre, vagyis hírnévre lesz szükségünk. Ezekkel a pontokkal fizethetjük ki a rendszeresen megrendezett bajnokságok beugróit is, de ha mindenünk a stílus, új skinekkel is megörvendeztethetjük kedvenc harcosainkat. Mindazonáltal nem árt spórolni a hírnévvel, hiszen a játék még győzelem esetén is elég szűkmarkúan osztogatja a nehezen kiérdemelt pontokat.

INGYEN ADD AZ ÉLETED

Ezen a problémán persze könnyen segíthetünk, ha mélyen a pénztárcánkba nyúlunk – ám őszintén szólva, a játék fizetős extrái egyáltalán nem érik meg az árukat. Az új gúnyák és az előre gyártott karakterek kifejezetten drágák, egyedül talán hírnevet érdemes néha venni, azt is csak nagy tételben. Egy kezdeti nagybevásárlás ráadásul kifejezetten rossz döntés lehet, hiszen az így szerzett, kigyúrt vikingekkel nagyrészt magas szintű, tapasztalt játékosokkal kerülünk majd szembe (a hozzánk hasonló kezdők helyett), és így bizony sokáig nem lesz részünk sikerélményben. Öröm az ürömben, hogy a Banner Saga emiatt mindenféle hátrány nélkül élvezhető akár ingyen is, így kiélezett, taktikus meccseivel jó eséllyel lehet az unalmas irodai délutánok és számtech-órák új favoritja. Ó, és említettem már, hogy gyönyörű?

Hiába brutális nép a viking, itt a szimpla nyers erő nem lesz elég a végső győzelemhez

ADATOK

KIADÓ
Stoic Studio

FEJLESZTŐ
Stoic Studio

MŰFAJ
Körökre osztott stratégia

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Zseniálisan egyszerű, mégis rendkívül összetett taktikai játék háromméteres, vérszomjas vikingekkel, ha akarod, ingyen.

GRAFIKA:	90%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

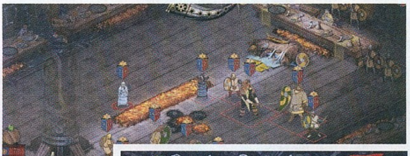
Az utolsó pillanatig izgalmas csaták, intelligens játékmenet és gyönyörű, kézzel rajzolt grafika.

KONTRA

Egyelőre kevés egység, a fizetős szolgáltatások kissé drágák.

85%

Ha jó vagy a sakkban és tudsz előre gondolkodni, akkor ebben a játékban is teremhet neked babér

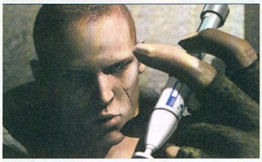


VESZÉLYES MUTÁCIÓ

RESIDENT EVIL 6

[ÍRTA CHOCHO] Végre megjelent a Resident Evil 6 PC-s változata, így a konzolos cimborák után mi is fejest ugorhatunk a zombik és mutánsok kaotikus inváziójába. Bioterrorizmus a csúcson, közelgő világvége, négy kampány, és persze egy remekül összerakott átirat…

A Resident Evil 6 PC-s megjelenésére sokat vártunk, ám nem hiába, mert a Capcom a cégtől megszokott igényességgel kezelte a sajtót és játékosokat egyaránt megosztó program konverzióját. Nem titok, hogy a legnevesebb videojáték-újságírók előszeretettel cincálták szét a sorozat hatodik, számozott darabját, és bár nem egy ponton muszáj igazat adnunk nekik, a PC Guru igen részletes tesztje végén Mo mégis 83%-kal jutalmazta a Capcom alkotását. Persze ahány játékos, annyi vélemény, de azért érdemes elgondolkodni azon, amit Wilson kolléga mondott, még mielőtt kezem között tudhattam a PC-s változatot: a Resident Evil 6-nak időt kell adni a kibontakozásra, ám ha türelmesek vagyunk, jutalmunk nem marad el. Nos, annyi bizonyos, hogy ezt a programot már végigjátszani sem rövid meló: a négy különböző stílust megtestesítő kampány több mint 30 órára rúg, és akkor még nem kóstoltunk bele a hihetetlenül tartalmas többjátékos komponensbe, a nehezített játékmódokról már nem is beszélve.



ZOMBIK! ZOMBIK!

A Resident Evil 6 PC-s változatának egyik nagy előnye, hogy mind a négy kampány rögtön játszható. A konzolos eredetiben csak Jake, Chris és Leon történetének végigjátszása után ugorhattunk fejest Ada kalandjaiba, ami, bár valahol érthető tervezői döntésnek tűnik, a játék hossza miatt elrettentő lehet az újdonságra éhes vásárlók számára. Ahogy az már Mo tesztjében és persze a hírek között is ezerszer leírásra került, az egy időben, más-más helyszíneken játszódó, egymást időnként keresztező történetszálak eltérő hangulatúak és stílusúak, bár működésük azért nem tartalmaz vészes különbségeket. A Resident Evil 6 egy „lőj, ahogy a csövön kifér"-shooter, amiben a közelharcnak is hangsúlyos szerep jut – különösen Wesker fia, a mindenkinél menőbb Jake esetében szembetűnő mindez, aki a harcművészetek mestereként simán lerúgja egy zom… akarom mondani, fertőzött szuperterrorista nyálkás, fogakkal teli csápjait. Ráadásul a Resident Evil 6-ban mindegyik karakter mellett van egy másodhegedűs szereplő, akit a beépített kooperatív módnak köszönhetően bármikor irányítása alá vonhat egy cimboránk, vagy akár egy vadidegen. Szóval, ha valamiben különböznek a kampányok, akkor az az atmoszféra. Leoné áll a legközelebb a klasszikus felvonásokhoz, hisz társával, Helenával egy zombikkal (!) elárasztott városból kell kimenekülnie, olyan helyszíneket járva be, mint a helyi egyetem épülete, vagy a kisvárosi temető. Bizony, jól olvastátok: visszatérnek a foszló húsú élőholtak, lehet pezsgőt bontani, még akkor is, ha Leon története „csak" nagyjából 8-10 órát ölel fel. Chris és Jake mutánsokkal néznek farkasszemet, Ada pedig lopakodni próbál, miközben egy sor, a többi kampány alatt felmerült kérdésre ad viszonylag tiszta választ. Fejenként öt fejezet vár felgöngyölítésre, de persze nem mindegy, milyen sorrendben, hisz a történetszálakat össze-vissza játszva nehéz lehet megérteni az amúgy sem túl logikus sztorit – erről a mellékelt, keretes írásunkban találtok bővebb információt.

A Resident Evil 6 PC-s portja remek lett, a kérdés már csak az, hogy a meglehetősen eklektikus játékmenet kinek jön be

Az a jó a mutációban, hogy az emberek egészen új oldalát mutatja meg. Kár, hogy mindig a csúnyát.

Lehetsz akármilyen tökös kommandós, lehet akármilyen csúcsszuper fegyvered, a Resident Evil világában mindig jön egy olyan lény, aki ellen semmi esélyed – ez az Umbrella-fertőzés első törvénye

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
6-fős kompetitív, 2-fős kooperatív

INFO

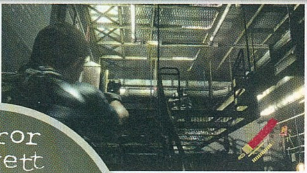
A Resident Evil 6 még tavaly megjelent Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra, de március 22-e óta PC-re is kapható. A bolti változat ára 9990 forint, míg Steamen 29,99 eurót kell fizetnünk érte.

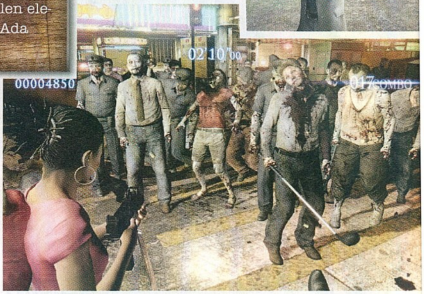
STEAMES RETTEGÉS

A Resident Evil 6 tehát egy grandiózus játék, amit legalább 3-4 órán át kell nyüstölni ahhoz, hogy beleszeressen az ember. Persze nem árt, ha eleve fogékonyak vagyunk a japán stílusra, különben lehet, hogy elrettentő lesz a nevetségessége folytán bájos forgatókönyv, vagy a helyenként identitászavarokkal küzdő játékmenet. Ugyanakkor a PC-s változat minden téren többet nyújt, mint a konzolos, így

SZTORI: A HELYES SORREND

A Resident Evil 6 négy kampányának fejezetenkénti, ajánlott sorrendje a következő: Jake első két fejezete; Leon első két fejezete; Chris első két fejezete. Innentől végül is mindegy, hogy haladunk, bár mi Leonnal ajánljuk a folytatást, ezt kövesse megint Chris, végül Jake. Utolsónak maradjon Ada, aki segít tisztázni a sztori érthetetlen elemeinek többségét, vele ezért ajánlott egyhuzamban végigjátszani a történetet. Ada kampánya egyébként rövidebb a többi főszereplőjénél, nagyjából öt óra hosszú.





ha valaki eddig még nem ruházott be a játékra, akkor a friss porttal jár a legjobban. Először is, az irányítás egérrel és billentyűzettel megkönnyíti a dolgunkat, főleg, hogy a karakterek a fél képernyőt kitakarják előlünk. Személyi számítógépen ez már nem okoz instant őszülést, mert könnyen fejen lehet találni a lényeket, noha nem árt tudni, hogy a hagyományoktól eltérően itt még a hónapok óta temetőben rohadó zombi koponyája is golyóálló, kell vagy 5-6 lövés, hogy végre ólommérgezést kapjon. Ráadásul a holttestek elporladnak (vagy inkább „elolvadnak"), ami konzolon a gépek memóriája miatt még érthető volt, PC-n viszont szimplán csak gáz, csakúgy, mint a láthatatlan falak, amikbe akarva-akaratlanul beleütközünk – erre sürgősen kellene valami folt, vagy legalább egy rajongói mod, mert mégiscsak 2013-at írunk.

Jó hír ellenben, hogy a Resident Evil 6 steamworksös játék, hetvennél is több kioldható achievementtel. A Valve rendszerében szerencsére nem kell csalódnunk, a multiplayer zökkenésmentesen üzemel, lag nincs, az új Siege mód pedig garantálja, hogy még további órákra lekössön minket a program. Ennek lényege, hogy egy MI által irányított, zöldfülű BSAA-ügynököt kell megvédenünk a másik csapattól (vagy játékostól, mert 2-től 6 főig működik a mód), akik a szörnyek bőrébe bújva próbálják eltenni láb alól a szerencsétlent. Sőt, a Mercenaries is kapott egy nagyon nehéz,

Horror helyett

A Resident Evil 6-ot nagyon sokáig húzta-halasztotta a Capcom, hisz az első híreket még 2010 körül hallottuk a játékról, a fejlesztést pedig az ötödik rész premierjét követő hetekben kezdték meg. Az első tervek egy régimódi, nagyon ijesztő horrorjátékról szóltak, de ezt az elképzelést később sajnos elvetették.

No Mercyre keresztelt fokozatot, ami végső soron érthető, hisz egérrel és billentyűzettel tényleg sokkal jobban megy a célzás multiban. Paradox módon mi mégis azt javasoljuk, hogy aki csak a történet miatt veszi meg a Resident Evil 6-ot, használjon Xbox 360-as kontrollert, mert az időnként feltűnő QTE-k és a fedezékrendszerre épített mozgás, illetve a valós időben működő tárgylista használata valamivel kényelmesebb ezzel a perifériával.

LEON ÉS JAKE FODRÁSZNÁL VOLT

A Resident Evil 6 grafikája elég vegyes összképet mutatott a konzolos premierkor, és ez bizony a javított PC-s változat esetén is fennáll. A karaktermodellek kidolgozottsága már-már betegesen részletes, minden egyes hajszál, pórus vagy szempilla a megfelelő helyen van. A motorral készített átvezető animációk láttán elégedetten hümmöghetünk, még az olyan, döbbenetes PC-s alkotások után is, mint a Crysis 3. A fények és árnyékok játéka régóta a motor legerősebb oldala, az éjszakai jelenetek láttán bizony tényleg úgy fogjuk érezni, hogy benne vagyunk a játékban. Ugyanakkor a textúrák minősége és a poligonszám alacsony, különösen a zombik esetében. Tereptárgyból sincs túl sok, a berendezett szobák pedig fájóan ridegnek, sterilnek tűnnek, főleg, hogy a legtöbb objektummal képtelenség fizikai kapcsolatba lépni. Jó hír ellenben, hogy a gépigény rendkívül barátságos, még az otthoni, szerényebb konfigurációmon (3,4 GHz-en ketyegő, kétmagos Athlon X2 proci, 6 GB RAM-mal és egy HD5770-es VGA-val) is nyugodtan beállíthattam az 1920x1080-as felbontást. Összefoglalva: a port technikai minősége kifogástalan, látszik, hogy a japán kiadó ugyanolyan műgonddal dolgozott az átiraton, mint a szintén magas minőséget képviselő DmC esetében.

KINEK AJÁNLJUK?

Na, ez egy jó kérdés. Igazából az értékeléssel kapcsolatban is bajban vagyok, mert bár nekem tetszett a program, tény, hogy nem sokan engedhetik meg maguknak, hogy órákon át átkozódva üljenek a gép előtt, mondván, „lesz ez még jobb is". Pedig ez az igazság: ha hagyunk időt a Resident Evil 6-nak, és elnézően viszonyulunk a hibáihoz, észrevesszük, hogy a Capcom monumentális játékot készített, ami egyszerűen túl nagyra nőtt, így képtelenség volt minden problémát kiküszöbölni. Már a projekt áttekintése is felérhetett egy önálló játék fejlesztésével. A keményvonalas RE-fanatikusok nyilván megveszik a játékot, így most inkább azokhoz szólok, akik vacillálnak. Amennyiben egy hónapokig kitartó beruházásra fenitek a fogatokat, és nem vagytok türelmetlenek, akkor számotokra ez lesz a tavasz üzlete. Ha viszont gyors élvezetre, ne adj' isten félelemre vágytok, akkor inkább várjátok ki a Resident Evil: Revelations májusi megjelenését.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.4 GHz vagy AMD AthlonTM X2 2.8 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800GTS vagy jobb VGA, 16 GB HDD

A Resident Evil 6 egy gigantikus csomag, ami azonban nem mentes a fárasztó, átgondolatlan hibáktól. A PC-s változat viszont kiváló átirat lett – akiknek nincs meg konzolra a játék, azok jól járnak a porttal.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Remekül összerakott port, tele extrákkal, sok-sok achievementtel és hónapokra elég tartalommal. Jó üzlet!

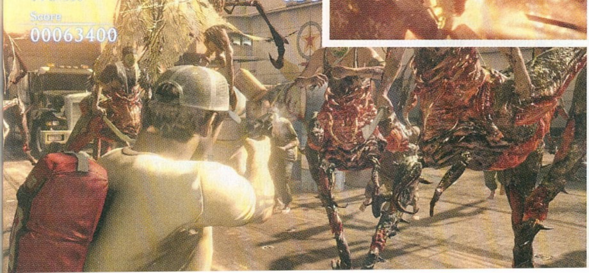
KONTRA

Sajnos maga a játék már nem az igazi, dizájnja felett eljárt az idő, és már annyira sem félelmetes, mint a Battlefield 4 első képei.

70%

Hol vannak már azok az idők, mikor a zombik még csak lassan csoszogtak. Régen minden jobb volt...

Nem pont erre gondoltunk, mikor azt a slágert dúdoltuk, hogy: „Nyisd ki, nyisd ki újra a szíved..."



NEM SZÉGYEN A FUTÁS...

BIT.TRIP PRESENTS... RUNNER2 FUTURE LEGEND OF RHYTHM ALIEN

Vattacukorfelhőbe ragadt repülő és úszkálva mosolygó hordók. És ez még csak a kezdet...

[ÍRTA WILSON] **Commander Video másodszorra is felhúzza a nyúlcipőt, hogy a szivárvány szelével hajtva rohanjon végig minden idők egyik legbarátságosabb, legtarkább világán, ahol még a szemetesnek is szeme van, és csak egyetlen feladat akad: elérni a képernyő jobb szélét!**

A világ legegyszerűbb és egyik legösszetettebb játéka a Bit.Trip Runner 2. A látszólagos ellentmondás könnyen feloldható pár pálya végigrohanása után – mert a program lényegében nem is szól másról, mint a száguldásról, a képernyő jobb oldalának eléréséről. Persze ez egyáltalán nem egyszerű feladat: ellenfelek, tereptárgyak és más, az egészségre kellőképpen káros akadályok gondoskodnak arról, hogy ésszel kelljen futni. És ezt az ötletet a Bit.Trip Runner 2 majdnem a zsenialitásig tökéletesíti.

HÁZI MUPPET SHOW

Nincs történet, nincs nagy, érzelmekkel és váratlan fordulatokkal átitatott narratíva, és még csak gazdagon kimunkált háttérvilág sincs, a Bit.Trip Runner-univerzum mégis parádés, hihetetlenül szívmelengető hely. Köszönhetően annak, hogy a színskála egészéből szemez, nincs olyan helyszín vagy világ, ahol ne minimum nyolc különböző árnyalat találkozna egymással; idővel még Commander Video, a zoknifigurák minden ismertetőjegyét magán viselő főhős is szivárványcsíkot húz maga után. Minden tarka, minden kedves, mindennek szeme van, és semmi sem lehetetlen. A háttérben lehet egy meglehetősen illumináltan szédelgő kovászos uborka, egy Negro cukorkára emlékeztető futóbajnok, vagy egy kéjesen mosolygó fahordó... és ezek még csak az enyhébb esetek. A négy világra szabdalt Runner-univerzum mérföldekkel kidolgozottabb, egyedibb és gazdagabb, mint az első rész meglehetősen monoton játszótere. Ha csak ennyi újdonságot hozott volna a folytatás, már helyben lennénk – de ennél sokkal több lapul a kosárban.

Pedig maga a játékmenet mit sem változott: Commander Videóként most is ki kell kerülni minden akadályt, lehetőség szerint fel kell szedni az összes, szinte méterenként szétdobált aranytömböt, mindezt gyakorlatilag egyetlen élettel, egyetlen nekifutásra. Természetesen az egyes pályák emiatt alig egypercesek, de ez ne tévesszen meg senkit: idővel annyira sok lesz az akadály, olyan furmányos a terep, hogy akár tizenöt-húsz percekre is meg lehet akadni.

GÁTFUTÁSBÓL JELES

Akadály lehet egy trambulin, egy páncélba bújtatott rák, egy szikladarab, egy tűzgolyó vagy néhány szélsebesen száguldó kockadarab. A repertoár folyamatosan bővül, a későbbi pályák pedig örömmel fűzik egybe az egészet, szó szerint ezredmásodpercnyi időt hagyva a reagálásra. Az előd kifejezetten frusztráló, teljesen kiegyensúlyozatlan nehézségi szintje már a múlté, itt menetről menetre mutatkoznak be az újabb és újabb torlaszok, illetve azok a mozdulatok, amelyekkel ki lehet őket cselezni.

Kezdetben ez kizárólag az ugrást jelenti, amit később a csúszás, a rúgás, az elrugaszkodás és a pajzshasználat egészít ki. Mivel ezek mindegyike szinte egyetlen gombnyomást (kontroller használata gyakorlatilag kötelező), ideális esetben a D-pad valamelyik irányát használja, ezért semmiképp sem nevezhető bonyolultnak a maraton. Persze az első pár szinten még inkább ne gondoljon bele senki, mi lesz itt később, mert egyszerűen felesleges aggódni. Annyira ügyesen és akkurátusan, a játékba ágyazva történik a betanítás, hogy szinte észre sem vehető a váltás, hogy miként lesz zöldfülűből veterán az, aki a Parancsnok gúnyájába bújik – egy idő után már az sem okoz majd gondot, ha egyetlen másodperc alatt vagy három különböző mozdulatot kell „bepötyögni".

IMPOZÁNS TÁLALÁS

Elég ez a boldoguláshoz és a sikerhez? Egyértelműen igen. Pályából több mint száz van, és mindegyiken többször is érdemes, sőt, egyenesen kötelező végigmenni. Egyrészt az esetleg kihagyott aranyrudak miatt, másrészt az olyan titkos, vagy nehezen elérhető extrák érdekében, mint a kulcsok, illetve az ezekkel nyitható ládák. A nehezen megszerezhető bónuszok szinte mindegyike vagy extra pontot, vagy új karaktert rejt. Mindet összeszedni, illetve az ismerősök pontjait megdönteni az igazi cél, ehhez pedig bizony jó pár napra, vagy akár hétre is szükség lesz.

Mindezt gyönyörű tálalás fogja össze. A Bit.Trip Runner 2 végre átlépett a „rendes 3D-be": minden karakter és maga a terep is rendes modellt kapott, annak ellenére, hogy kizárólag a világok végét jelentő főellenfelek megjelenésekor mozdul ki a kamera a síkból. A pixelstílust gyönyörűen sikerült átmenekíteni a térbe, és egy olyan háttérelem, egy olyan panel sincs, amely elvonná a figyelmet a külső szemlélő számára nehezen követhető akcióról. Az extraként bepakolt, 8-bites játékokat idéző retrópályák gyönyörűsége pedig külön oldalt is megérdemelne, ha a nehézségi szint nem lenne ott idegölő... de egyszerűen nem lehet haragudni a Runner2-re. Annyira szép, annyira varázslatos, annyira hangulatos, mint semmi más – ha nem jönne ki más idén, akkor mindenképp ez vinné el a 2013 legjobb indie-címének járó díjat. Szélsebesen, persze.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8 szériás vagy Radeon HD4 szériás VGA, 850 MB HDD

Ez a tökéletes folytatás mintaképe. Sokkal szebb, sokkal tartalmasabb, és jóval átgondoltabb, kidolgozottabb, mint az elődje. Ha csak egy indie játékot veszel idén, akkor mindenképp ez legyen az!

GRAFIKA:	80%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

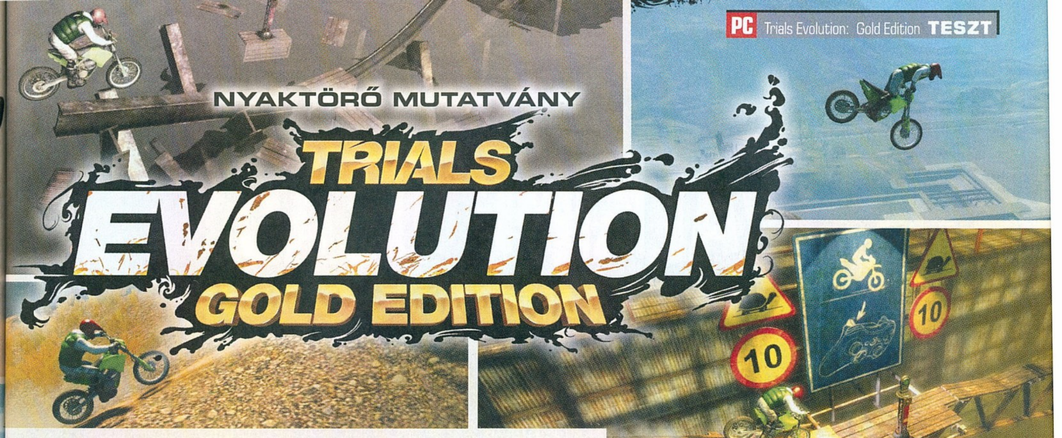
PRO

Csodálatosan néz ki, a nehézségi szintet remekül sikerült belőni, pályából pedig annyi van, mint a pelyva.

KONTRA

Néha azért nehéz lépést tartani a scrollozással, billentyűzettel pedig irányíthatatlan.

87%



NYAKTÖRŐ MUTATVÁNY

TRIALS EVOLUTION GOLD EDITION

[ÍRTA CHOCHO] **A Trials Evolutiont eddig irigyen figyeltük xboxos barátaink tévéképernyőjén, ám most már végre mi, PC-sek is lecsaphatunk a Ubisoft krosszmotoros ámokfutására. Ráadásul kibővítve, két játékot kapva egy áráért, nehogy elaludjunk a kormányrúd mögött.**

Adrenalindús és kifejezetten extrém helyszínekben nem lesz hiány, csak bírjátok majd cérnával a rátok váró feszültséget...

A Trials-sorozat HD-ága eddig sajnos elkerülte számítógépeinket, holott ha van közönség, ami vevő a 2D-s motorozásra, akkor az az Elasto Manián nevelkedett PC-sek ősi magja, akik még emlékeznek rá, micsoda öröm volt megszerezni azt az átkozott almát a számtech óra vége előtt. Nos, sok év után végre megtört a jég, és megérkezett hozzánk az Xbox 360-on már tavaly nyár óta hódító Trials Evolution, benne a Trials HD összes pályájával.

PRÓBATÉTEL

A Trials Evolution: Gold Edition magába foglalja a teljes Trials HD-t is, így a játék elején választanunk kell a két „világ" közül. A Crash County az Evolution, a HD Warehouse pedig a HD pályáit tartalmazza, igaz, az Xbox 360-ra kiadott DLC-k nélkül. Azt nem tudjuk, hogy ezek később elérhetők leszbabér. Elsőre azt gondoljuk, hogy nem lehet olyan vészes átmanőverezni a vézna kis krosszmotort a lángoló karikán, de miután tizedszerre is a földön kötünk ki, törött gerinccel és kicsavarodott végtagokkal, átértékeljük az életünket. Még szerencse, hogy a játék első harmadában viszonylag könnyen nyílnak a pályák, mert így jutalmaz is a Trials Evolution, nemcsak büntet.

ÚTTALAN UTAKON

Minden terep végén egy medál üti a markunkat. Bronz, ezüst, arany vagy platina, értelemszerűen a gyűjtött pontok, azaz a stílusos és gyors játék függvényében. Az érmék birtokában újabb jogosítványokat szerezhetünk meg, melyek egy sor még nehezebb kihívást állítanak elénk. A pályák tehát csoportosan nyílnak meg, azt viszont ne reméljük, hogy elsőre megszerezzük az összes kitün-

Ismét egy olyan játék, ami korábban konzolon hódított, PC-n pedig bővített tartalommal kényezteti az elszánt játékosokat

nek-e PC-re, de mivel így is 120 fölé rúg a pályák száma, nem valószínű, hogy hiányuk bárkinek is szemet szúr. A játékmenet pofonegyszerű: kiválasztunk egy motort és egy versenyt, megnézzük, hogy milyen kihívásokat kell teljesítenünk a végső pontszám érdekében, és már ott is vagyunk a startvonalon, előttünk egy életveszélyes terep kihívásaival. A Trials nem viccel, a sorozatot sokan korunk legnehezebb szériájaként tartják számon, türelmetleneknek itt nem terem

Egyedi moci!

A Trials Evolutionben pénzt is gyűjtünk, melyet motorjaink átfestésére és versenyzőnk öltözetének személyre szabására lehet elkölteni. Nincs is szebb látvány annál, mint amikor egy terroristának beöltözött fickó repül át a felrobbanó hordók fölött, egy babarózsaszínre pingált, koponyamintás motoron...

tetést – már az is jóleső érzés lesz, amikor az első, 21 érmét követelő C-típusú jogsit a markunkban tarthatjuk. Ajánlott tudni továbbá, hogy csak az Evolution tartalmaz oktatómódot, a HD azonnal a mélyvízbe dob, így érdemes elsőként Crash Countyt bemutorozni, hogy a raktárat már valódi profiként látogathassuk meg. Ezen felül játszhatunk bajnokságokat, feloldhatunk olyan eszelős küldetéseket, mint a motoros síugrás vagy az ufóugratás, és megpróbálhatunk minél tovább életben maradni egy akadályokkal tarkított sínpályán száguldó acélgolyóban. A Trials Evolution: Gold Edition nem ér véget egyhamar, de ha már minden pályán platina

1. szabály: itt nem keresztülrongyolni kell az akadályokon, hanem le kell küzdeni őket. Okosan.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **RedLynx**

MŰFAJ **ügyességi versenyjáték**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Dual Core 2,66 GHz CPU, 512 MB VGA, 2 GB RAM, 4 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A TE:GE remek átirat, és a Trials HD tartalmát is megkapjuk. Ugyanakkor ez egy türelemjáték: ha ideges típus vagy, nem biztos, hogy jól jársz a vásárlással.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Komoly kihívás, gyakorlatilag végtelen szavatossággal és remek játékélménnyel megspékelve.

KONTRA

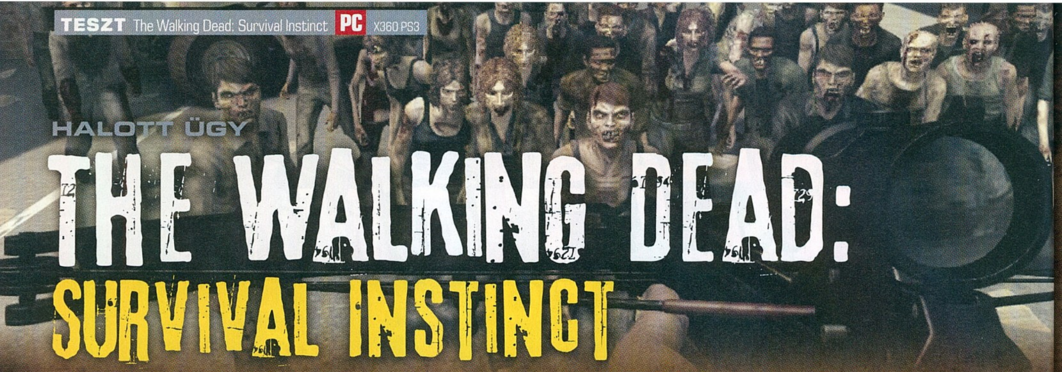
Nagyon idegesítő tud lenni, és a többjátékos mód sem biztos, hogy jó döntés volt.

85%

trófeával büszkélkedünk is, biztos, hogy találunk megdöntendő időrekordot az internetes ranglistán. S ha már internet: a TE többjátékos módot is tartalmaz, mely a pályákat megtükrözve, fej-fej mellett, valós időben versenyezteti a motorosokat. Remek ötlet, de hamar beleun az ember, mert nincs benne semmi változatosság, mindig ugyanaz a feladat, azaz gyorsabbnak, kitartóbbnak kell lenni a velünk versenyző haverunknál. Hiába, ezt a programot az úristen is szólistának teremtette, és ezzel nincs is semmi baj – így legalább senki sem hallja, ahogy hangosan káromkodunk a ki tudja, hányadik eséskor.

ÁR/ÉRTÉKBŐL JELES

A Trials Evolution grafikája 3D-ben pompázik, a pályatervezés viszont 2D-s. Ennek a különös elegynek azonban hatásos, látványos eredménye, hogy minden ugrató veszélyesnek és vadnak tűnik a képernyőn – legalábbis addig a pár másodpercig, amíg van időnk szemügyre venni őket. A textúrák szép élesek, a motorok és a rajta ülő kamikaze sofőrök egész kidolgozottak, a prímet viszont mégis a környezet viszi el. Találkozunk havas csúcsokkal, sivatagos dombokkal, erdős völgyekkel, és persze mesterséges, fémből és fából eszkábált, halálosan fura pályamonstrumokkal is. Miközben pedig a fejünket kapkodjuk, kellemesen zúzós zene szól a háttérben, melyet a kritikusok sokat szidtak a játék xboxos megjelenésekor, pedig szerintünk teljesen rendben van. Csakúgy, mint maga a port. Az irányítás billentyűzettel is jó, bár azért ajánlott egy Xbox 360-as kontroller beszerzése. A gépigény barátságos, a program nemcsak a játék-PC-men, de az irodai munkára épített szerkesztőségi konfiguráción is kiválóan futott magas felbontásban, maximális beállításokkal. Nincs tehát okunk rá, hogy ne ajánljuk a játékot – igaz, csak azoknak az olvasóknak érdemes megvásárolni, akik híresek a béketűrésükről, és hajlandóak egy játékkal heteket, hónapokat foglalkozni, még úgy is, hogy az néha az idegeikre megy.



HALOTT ÜGY

THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

[ÍRTA WILSON] NEM KELLETT SOKAT VÁRNI ARRA, HOGY AZ ALIENS: COLONIAL MARINES MÉLTÓ KIHÍVÓRA TALÁLJON A „MELYIK JÁTÉK OKOZTA A LEGNAGYOBB TRAUMÁT 2013-BAN" VERSENYBEN: MEGÉRKEZETT A MÁSODIK WALKING DEAD-ADAPTÁCIÓ, AHOL A TELEVÍZIÓS SOROZAT KÉT KARAKTERE ÚGY JÁRJA A VIDÉKET, MINTHA CSAK VAKÁCIÓZNÁNAK.

Ha ilyen lesz a zombiapokalipszis, akkor mindannyian meg fogjuk úszni. Lehet, hogy egy-két embert megcsócsálnak, vagy a kialakuló káoszban agyonnyomnak, eltaposnak, esetleg elgázolnak majd, de az biztos, hogy az élőholtak többsége nem fog problémát okozni. Nekik ugyanis sokszor leküzdhetetlen akadályt jelent egy ajtó betörése, egy nyitott kertkapu használata, egy 140 centi magas autó megmászása, vagy egyetlen túlélő szétcincálása a többszörös túlerő ellenére. A halottak járnak, agyuk viszont tényleg nincsen.

A The Walking Dead név eddig egyet jelentett a minőséggel, de a Terminal Reality játéka ezt a renomét megtépázta...

FÉLGŐZÖS MÉSZÁRLÁS

A Walking Dead sikeréről hosszan elmélázni manapság már felesleges, még úgy is, hogy egyetlen hazai csatorna se merte még műsorra tűzni a kábeles sorozatvilág egészét megrengető, már a harmadik szezonját is letudó történetet. A TWD által bejárt út azért is figyelemre méltó, mert a Marvel vagy a DC hőseivel ellentétben a maroknyi túlélő és a jóval nagyobb számban létező élőholtak kacifántos kalandja igazi rajongótábort nem a fekete-fehér kötetekkel, hanem a belőlük készült sorozatadaptációval szerzett. A száznál is több füzet (Magyarországon gyűjteményes formában jelenik meg a kepregeny.hu jóvoltából – eddig öt kötet került a boltokba) persze minőségi és hihetetlenül élvezetes képregény, ráadásul jóval mozgalmasabb, mint a feldolgozása, de hús-vér színészek és kiváló díszletek kellettek ahhoz, hogy a Walking Dead ledöntse a rajzos szubkultúra korlátait.

Zombikkal játékot készíteni egyszerű, mégis hálátlan feladat: kevés olyan stílus és téma maradt, amibe az élőhalottak még nem lettek beleerőszakolva az elmúlt pár évben. Azt például a Telltale próbálkozása előtt talán senki sem gondolta volna, hogy kalandjátékot is lehet gyártani egy az egész világot felforgató katasztrófából, pláne olyan minőségit, mint amilyen az első szezon lett. Walking Dead adaptációból viszont mostanra már kettő van, de a Survival Instinctsnek egészen biztosan más kategóriában, kevésbé impozáns kihívókkal kell megmérkőznie az évösszegző díjkiosztón. Ez ugyanis semmiképp sem egy jó játék.

TESTVÉRHARC

A sorozat/képregény eseményeinek feldolgozásától szerencsére ezúttal sem kell tartani, viszont a Survival Instincts az előbbihez kötődik – egyfajta előzmény, amely azt hivatott bemutatni, hogy a „vörösnyakú tuskó" szerepkört tökéletesen hozó Merle Dixon, illetve a jóval nyugodtabb vérmérsékletű testvére, Daryl miként is vészelte át az új világ nehézségeit, mielőtt a Rick vezette cserkészcsapattal fonódott volna össze a sorsuk. Ez lehetne izgalmas is, ha tényleg jutna valami szerep a testvérviszálynak, vagy egyáltalán a karaktereknek, plusz, ha be lenne fejezve a sztori. A játék nyújtotta négy-öt órás út ugyanis érezhetően lezáratlan, és egy olyan cliffhangerrel ér véget, amit vagy egy DLC, vagy egy nemkívánatos folytatás tudna csak befoltozni, így pont a lényeg, az igazi „előzmény" hiányzik, a kapocs, amely hozzá tudná kötni a játékot a sorozathoz.

A testvérek kezdetben nincsenek is együtt, Daryl a nagybátyjával szeli az országutat, hogy Merle nyomára bukkanjon. Menet közben persze kénytelenek többször is kitérőt tenni: a Survival Instinct alapvetően olyan, mint egy nagy családi vakáció, csak itt bosszúságot nem a hőség, vagy a drága autópályadíj fog okozni, hanem az a pár ezer élőholt, aki örömmel harapna ki egy darabot valamelyikük végtagjából. Ez az ötlet, illetve a struktúra ismerős lehet azoknak, akik játszottak a nyolcvanas évek egyik hatalmas klasszikusával, az amerikai oktatási rendszer részének szánt „The Oregon Trail"-lel, ahol pár telepes megpróbálta átszelni Amerikát, elérve a nyugati partot, az Újvilág akkori csodáját. Persze nekik nem volt se kocsijuk, se dupla csövű puskájuk, és a vérhas általi halál is jobbnak tűnhetett, mint mikor egy zombi rágcsálja az embert.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Terminal Reality

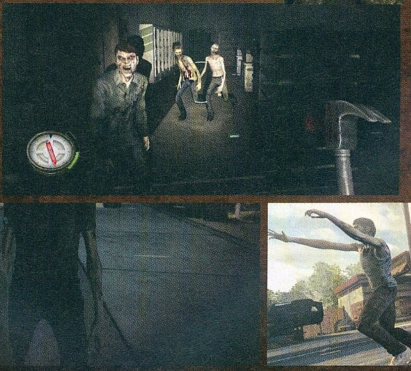
MŰFAJ
akciójáték/FPS

MULTI
nincs

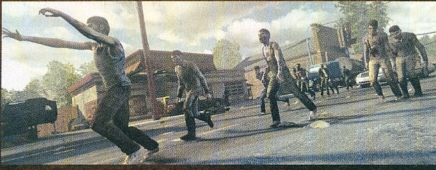
INFO

A The Walking Dead: Survival Instinct 2013. március 22-én jelent meg X360-ra, PS3-ra, Wii U-ra és PC-re, ez utóbbi változat 50 euróért tölthető le a Steamről, a dobozos verzió hazánkban nem került forgalomba. A konzolos változat ára 14.000 és 15.000 forint között mozog.

A program nagyon segítőkész, szépen megmutatja, hogy hova érdemes csapni, ha zombikról van szó

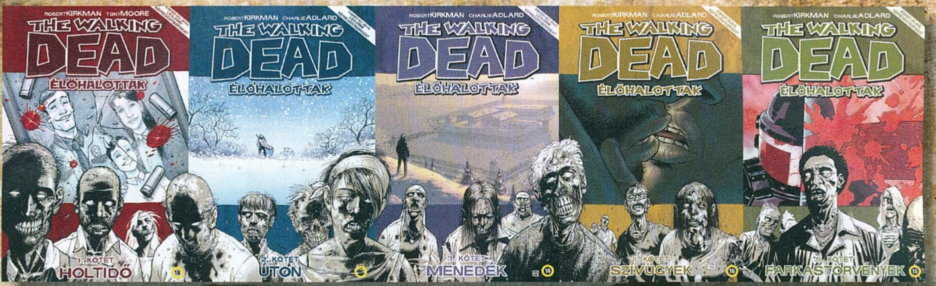


Egy ilyen szituáció láttán már csak akkor jönnénk izgalomba, ha az ablakon kinézve fogadna ez a látvány



HALAD A MAGYAR KIADÁS IS

A sorozatnak még se híre, se hamva a magyar csatornákon, az Activision-féle játékadaptáció is csapnivaló lett, de a Walking Dead-rajongóknak mindezekkel együtt sem lehet okuk panaszra, hiszen a magyar kiadású képregény folyamatosan jelentkezik az újabb részekkel, és jelenleg összesen öt kötet (fejenként 6 résszel) várja az érdeklődőket. A gyűjtőknek pedig jó hír, hogy májusban érkezik a hatodik rész is!



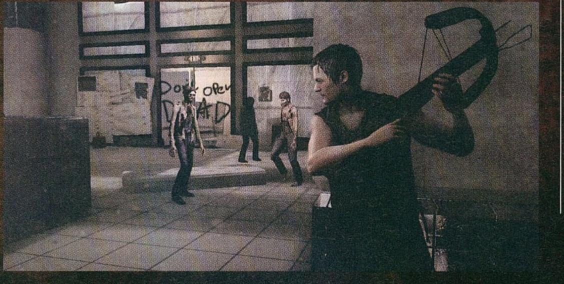
TELE A TANKOT!

A három nagyobb fejezetre, illetve több tucatnyi kisebb helyszínre szabdalt történet úgy zajlik, hogy a folyamatosan változó létszámú csapat kocsiba pattan, a játékos kiválasztja, hogy merre akar haladni és mekkora kockázatot vállal, aztán uzsgyi. Lehetőségből három akad (mellékút, főút, autópálya), és mindegyik eltérő kihívással bír: van, ahol nagyobb az esély arra, hogy tönkremegy valami alkatrész a járműben, máshol élőholtakból van több, de alapvetően csak az elfogyasztott benzin jelenti köztük a különbséget. A véletlenszerűen bekövetkező események mindig egy rettentő kevés sablont használó minihelyszínbe torkollnak, ahol össze lehet szedni a továbbhaladáshoz szükséges felszerelést.

Itt ugyanis minden elfogy előbb vagy utóbb, és mindenre szükség van, ami csak felszedhető. Ez lehet benzines kanna, életerő-visszatöltésre szolgáló csomagolt kaja vagy energiaital, töltény vagy fegyver. A tárgylista mérete véges, legyen szó arról, amit Daryl magával cipelhet, vagy arról, amit a kocsi elbír. Ennek menedzselése, az utánpótlás elosztása a Survival Instincts egyik központi eleme, különösen akkor, mikor elkezdenek feltűnni a megmentésre váró túlélők. Ezek a nem játékos karakterek kizárólag az utazás során jutnak szerephez, amúgy nem tartanak Daryllel a felfedezőmódban. Mire jók akkor? Arra, hogy ők maguk is elkezdjenek utánpótlás

után kutatni. Ehhez persze adni kell nekik fegyvert, illetve feladatot, hogy mit keressenek, és egy szakasz alatt, a legjobb tudásukkal megpróbálják teljesíteni a rájuk kiszabott penzumot. Nem fognak mindig sikerrel járni, sőt, ahogy halad előre a történet, úgy válik egyre rizikósabbá a kiküldésük: ha meghalnak, viszik magukkal a nekik adott cuccokat is, így érdemes jól megfontolni, hogy kit és mikor is érdemes a terepre küldeni. Előbb vagy utóbb még így is muszáj lesz búcsút inteni nekik, mert a csapat mérete mindig az éppen használt jármű befogadóképességétől függ.

Hiába Daryl az egyik legkirályabb szereplő az egész Walking Dead sorozatban, a játékadaptációba szinte semmit nem sikerült átmenteni a karakteréből. Ugyanolyan „halott" ő is, mint a seregnyi zombi...



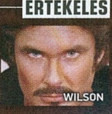
Ha pedig lerobban a négyüléses dzsip, és a közelben csak egy kétszemélyes pickup marad, valakinek mennie kell...

A CSENDES GYILKOS

Igazából nem is baj, hogy nem kell ballasztként cipelni mindenkit, főleg a felfedezés alatt, az élőholtak ugyanis nem teljesen hülyék, sőt. Kifejezetten jól sikerült átadni a kiszolgáltatottság, illetve a halálos fenyegetés érzését, mert egy, maximum két zombival még el lehet bírni, de ha már hordában támadnak, akkor eléggé kicsi a túlélés esélye. Ez több tényezőnek is köszönhető: Daryl alapvetően alacsony életerejének és az ellenfelek magas sebzésének, illetve annak, hogy a harcrendszer nem a legacélosabb. Fegyverből akad pár (pisztoly, shotgun, távcsöves puska), de felesleges őket használni – lőszerből kevés van, az általuk keltett zaj pedig kilométerekről odacsal mindenkit, ami maximum akkor jó, ha el kell terelni a figyelmet. Az alternatívaként felajánlott egyéb eszközök (kés, kalapács, balta), persze csendesek, viszont nem annyira hatékonyak – még a fejre mért ütésekből is kell vagy három (!), ami miatt feleslegesen hosszúak, és néha szánalmasan viccesek az összecsapások. A tömegharcok során ugyan mindenkit ki lehet végezni egy csapással (ha sikerül a folyamatosan mozgó kurzort pont a fejükre becélozni), viszont ezt annyiszor kell eljátszani, ahányan épp megragadják a karaktert – ez azt jelenti, hogy ha mondjuk öt élőhalott fog körbe, akkor szünet nélkül jönnek a késelések. Ki gondolta volna, hogy a zombik olyan jól nevelt népség, hogy kivárják a maguk sorát, és csak akkor harapnak, rúgkapálnak, mikor előttük már mindenki végzett!

Ha ehhez hozzávesszük azt is, hogy a Survival Instincts bűnronda, olyan láthatatlan falak közé szorít, amik miatt maximum nyolc-tíz méteres a járótávolság, és még egy nyamvadt szemetesen se lehet átmászni, nos, akkor talán már látszik, hogy ez nem az év játéka. Sivár, hihetetlenül sablonos, és érezhetően kidolgozatlan – pontosan olyan, amit egy 11 hónapos fejlesztési ciklus után el lehet várni, csak az ilyesmit általában még nem szokták piacra dobni, pláne nem súlyos ezrekért.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 9 GB HDD

Pontosan olyan átirat, mint amilyen miatt becsődölt az adaptációs piac: drága, kidolgozatlan és teljesen felesleges próbálkozás.

GRAFIKA	**35%**
HANG	**50%**
JÁTÉKÉLMÉNY	**40%**

PRO

Az alapötlet ugyan nem eredeti, de AAA-kategóriás játékban még nem szerepelt, és alapvetően nincs vele baj.

KONTRA

A kidolgozás csapnivaló, dögunalmas, és még annyira ronda is, hogy pár óránál tovább egyszerűen nem lehet elviselni.

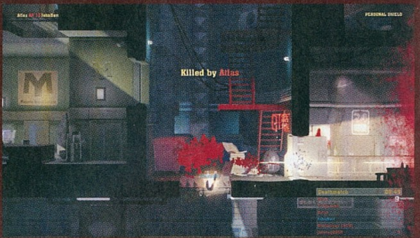
45%

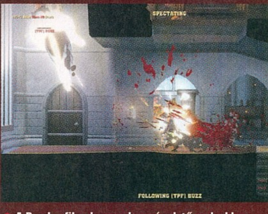
The Showdown Effect

„IT'S SHOWTIME!"

[ÍRTA JOHNBART] **Golyózápor, kézitusa, klisés karakterek, vérpatakok és kacagtató egysorosok: a The Showdown Effectben minden megvan, ami egy bájosan agyatlan akciófilm-paródiához kell. A rendezés viszont nem az igazi, a népes nézősereg így (egyelőre) elmaradt...**

Nem érheti az a vád az Arrowhead Game Studiost, hogy kizárólag első játékukból, a dögnehéz fantasy-paródia Magickából próbálnának megélni, a The Showdown Effect (TSE) ugyanis a fent említett spell-fesztivál hét (!) DLC-jével párhuzamosan készült. Noha a fantasyközeget ezúttal töltényhüvelyekben, szakadó torzókban és laza dumákban gazdag akcióorgia váltja, az Arrowhead-védjegyek megmaradtak, ennek megfelelően a TSE is piszkosul nehéz, átkozottul poénos, és (jelenleg) marhára bugos.





A Rambo-filmek gyerekmesének tűnnek ahhoz képest, amit ebben a játékban véghezvihetsz

„VICCES VAGY. EZÉRT ÖLLEK MEG UTOLJÁRA!"

Maga a játék egy többjátékos oldalnézetes lövölde, melynek történetét, játékmenetét és karaktereit a '80-as és '90-es évek akciófilmjei ihlették. A „műfaji hagyományoknak" megfelelően a sztori így egy Schwarzenegger-egysorosban összefoglalható (egy felsőbb hatalom végső viadalra gyűjti össze az emberiség legkiválóbb harcosait), a játékmenet a Die Hard-i tűzharcokra és a Jackie Chan-féle pofonosztásra fókuszál, a játszható karaktereket pedig jól ismert akcióhős-klisékből ollózta össze a csapat. Utóbbiakat egyébként különösen jól eltalálták: van itt Arnoldra hajazó óvóbácsi, Battle Royale-nyertes japán iskoláslány, Xena-szerű skót amazon, fánkkedvelő zsaru és részeges karatemester is, mindegyik kacagtató háttértörténettel és beszólásokkal – a kínálat a műfaj összes (anti) hősét lefedi, a műkedvelők így elégedettek lehetnek a felhozatallal.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive
FEJLESZTŐ
Arrowhead Game Studios
MŰFAJ
akció
MULTI
8-fős kompetitív

INFO

A skandináv mitológia mellett az Arrowhead a '80-as évek csonttörő akciófilmjeit is kedvelheti, új játékuk ugyanis bevallottan azoknak állít emléket. Mit ne mondjak, a Magicka után azért nem számítottam ilyen éles témaváltásra.

„YIPPIE KAI-YAY, SZEMÉTLÁDÁK!"

A körítés tehát remek, simán hozza az ihletadó celluloidtermékek hangulatát – aki azonban azt hiszi, hogy az alapanyaghoz hűen az agymunka megy a levesbe, igen nagyot téved. Félreértés ne essék, a TSE-ben a reflexek jóval fontosabb szerepet játszanak, mint a szürkeállomány, a játék arénáiban viszont elkél a jó helyzetfelismerő készség is, ami a pályatervezésből, a fegyverekből és a speciális képességekből fakad.

Az iménti felsorolás első eleme a játék egyik nagy erőssége: mindegyik aréna többszintű, tucatnyi szobából álló komplexum, melyek emeletei között felvonókkal, a liftaknák megmászásával, vagy épp az ablakon kiugorva válthatunk – mondanom sem kell, hogy jó gyilokszámot többek között a terepek alapos betanulásával érhetünk el. A sikeres mészárlás persze mégis inkább a jól megválasztott arzenálon múlik: a hagyományos lőfegyverek (pisztolyok, sörétesek, géppuskák stb.) mellett rakétavetővel, dobókésekkel, illetve kardokkal mehetünk neki az ellennek, de ha szorult helyzetbe kerülünk, a pályákon elszórt kalapácsokat, pajzsokat vagy poroltókat is kezelésbe vehetjük (illetve ellenfeleinkhez vághatjuk). A nagyobb flinta azonban nem feltétlenül jobb, mivel minden eszköznek megvan a maga hátulütője: a lőfegyverekkel például jól lehet kaszálni, de viszonylag gyengék, a közelharci eszközök csak ellenfeleink közelében hasznosak (akkor viszont igen nagyot sebeznek), a raksivető pedig garantáltan odacsap, de rövid ideig célra kell tartani – érdemes hát jól meggondolni, hogy mit is rakunk a két elérhető fegyver-slotba. Végezetül ott vannak a karakterek speciális képességei: a választható hősök igazából csak ebben térnek el egymástól, jó időzítés mellett pedig simán kihúzhatnak minket a slamasztikából – leírásukat külön dobozban találjátok.

A FELÁLDOZHATÓK

A csihi-puhi négy játékmódban, maximum nyolc játékossal zavarható le. A Showdown a deathmatch és a last man standing keveréke (azaz egy adott idő után nincs respawn), a One Man Army a king of the hill helyi megfelelője, csapatjátékból ugyanakkor a Team Elimination és az Expendables (hehe) érhető el. Az előbbi voltaképp egy normál team deathmatch mód, annyi érdekességgel, hogy az újraéledés ideje az elhullott csapattársak számával egyenes arányban nő – amint egy csapatból mindenki meghalt, a kört a másik banda nyeri. Az Expendables ennek az aszimmetrikus megfelelője: ekkor az egyik csapat a főszereplők, míg a másik az ellenséges statiszták szerepét kapja – előbbiek a játékosok által választott hősökkel, fegyverekkel és képességekkel vonulnak csatákba, de az

Ha számodra az Expendables 2 volt a tavalyi év legjobb filmje, akkor a The Showdon Effect 2013 legjobb játéka lesz

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HEGYEZD A FÜLEDET!

Noha a TSE oldalnézetes lövölde, ellenfeleink kizárólag akkor bukkannak fel a képernyőn, ha karakterünk szemszögéből is láthatók. A zárt ajtók mögött, illetve az eltérő szinteken flangáló ellenlábasok így nem látszanak, helyzetüket csupán lépteik hangja, valamint a csatazaj alapján saccolhatjuk meg; érdemes hát nyitott füllel járni a pályákon, ha el akarod kerülni a meglepetéseket!

CSAK EGY KIS KARCOLÁS!

Egy keményebb tűz- vagy ökölpárbajt ritkán úszunk meg komolyabb sérülések nélkül, a nyertes csatákat követően érdemes hát félrehúzódnunk valahova, és bekötni sebeinket. A B gombbal aktiválható kötszer minden másodperc elteltével egyre több HP-t állít vissza, sebeink nyaldosása közben azonban teljesen védtelenek vagyunk – ügyelj hát a környezeti zajokra kötözés alatt is!

GYORSTÁRCSÁZÁS

Előnyt élveznek azon lőfegyverekkel flangáló játékosok, akik kitolták a Gears of Wart, a játék gyorstárazós mechanikája ugyanis a TSE-be is átkerült. Az R gombbal kezdeményezhető tárcserét így jelentősen begyorsíthatjuk, ha a kijelzőn jelzett ponton ismét lenyomjuk a betárazás gombot – rossz időzítés esetén azonban könnyen elakadhat a fegyver, szóval csak óvatosan a bűvészkedéssel...

SPECIÁLIS KARAKTEREK, SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK

A TSE karakterei nemcsak eltérő beszólásokkal, hanem egyéni különleges képességekkel is bírnak. A megfelelő időben aktivált skillek okosan használva nagy segítséget jelenthetnek a leszámolások során – nézzük hát, ki milyen képességgel vonul harcba!

DUTCH MCCLONE
Schwar... azaz Dutch övén személyi pajzs fityeg. A ketyere 2,5 másodpercig minden támadástól megvéd, kapcsold hát be, ha forró a helyzet, vagy szeretsz aranyszínben tündökölni.

HAILEY SKYE
Az ezermesterhölgy szuper jetpacket cipel a hátán, amivel gyorsan kikeveredhet a legizzasztóbb harcból is – érdemes viszont alacsonyan szállni, mert a szabadesés igen fájdalmas.

HANK STREAM
A családját kereső, felettébb frusztrált, ámde vérprofi exügynök kézigránátot rejteget a kabátja alatt, amivel könnyen félbeszakíthat bármilyen vitát. És vitapartnert.

LEONA WOLF
A skót amazon bekapcsolható vadászösztönnel érkezik, mellyel az ellenfelek rövid ideig a falakon keresztül is simán láthatók, útvonalukat pedig füst jelzi. Rajtaütésre ideális mód.

LORD EDMUND GAUNTLET
A gróf úrnak hobbija lehet az alkímia, mivel mérgező vegyszerekkel flangál – az üvegcsét eldobva ellenfelei (kötszerrel gyógyítható) mérgezést kapnak. Csak nehogy magadat öntsd le!

MIZU ICHIBAN
A Deluxe kiadásban elérhető hölgy a Quentin Tarantino-féle Kill Billre emlékeztető vérfürdőt rendezhet: a piros-fekete színekkel jelzett mód alatt minden leölt ellenfél után felgyógyulunk egy kicsit.

MR. SHUR FOO
A játékból természetesen nem hiányozhat a pörgőrúgás, a technikát pedig a sokat látott karatemester használja: egy szintén tanyázó ellenfelek legyakására és menekülésre is hasznos.

LANCE KOBOLDSKI
A jó zsaru tudja, hogy mikor kell előkapni a revolvert, és mikor a fánkot... Az őrmester utóbbiból igen sokat vághatott zsebre, ami nem csoda, mert elfogyasztása plusz HP-t ad.

Kicsit nem figyelsz, és azt fogod észrevenni, hogy a játék egyszercsak átvált a kultikus Kill Bill oldalnézetes verziójába. Csak itt sokkal több lesz a vér, mint Tarantino mozijában...

újraéledési szabályaik megegyeznek a Team Eliminationben említettekkel, a statiszták ugyanakkor csak a gép által kiosztott flintákkal harcolhatnak, de azonnal újraélednek.

„NEKEM SEMMI SEM ÁRT. CSAK A FÁJDALOM!"

Noha a fentebb taglaltak igen mókás online akciózást sejtetnek, nincs jó akciófilm bakiparádé nélkül, a TSE-re pedig ez sajna (a Magickához hasonlóan) különösen áll. Az első probléma a kissé fura irányításból fakad, oldalnézetes lövöldéhez képest ugyanis meglehetősen sok billentyűt kell használnunk (főleg a falmászás és az életmentő vetődések miatt). Nem hever viszont parlagon az egér sem, mivel a lőfegyverekkel csak akkor tudunk lyukasztani, ha a célkereszt pontosan a gaz ellenen áll – minden más esetben célt tévesztünk (épp ezért nem is támogatja a játék a kontrollereket). Félreértés ne essék, a szisztéma nem veszélyes, inkább csak barátságtalan: igen sok gyakorlást és türelmet igényel a mozgáskultúra elsajátítása, főleg mert oktatómód sincs a játékban, a betanítás pár töltőképernyőben és egy ellenfelek nélküli tesztpályában merül ki.

Nem igazán combos a tartalom sem: a játék alapból csak négy szétlőhető pályával érkezik, két futurisztikus és két középkori tereppel, ami azért nem valami sok, de legalább az összkép mindegyik helyszínen kitűnő, különösen a körök végét jelző háttér-animációk sikerültek mókásra (Neo-Tokyo hátterében például Godzilla „díszíti" a játszóteret). Technikai téren egyébként a szinkront és a zenét sem érheti panasz – előbbi sokat hozzátesz a hangulathoz, utóbbi pedig kellemes adrenalinserkentő.

Az igazi probléma viszont nem a sovány pályalistával, hanem a sovány játékmenettel van: noha az összecsapások során rangsoroláshoz használt XP-t, és játékbeli valutaként funkcionáló AC-t gyűjthetünk, különösebb haszna egyiknek sincs. Előbbit hajlamos a rangsorolt meccseket kiszolgáló matchmaking rendszer figyelmen kívül hagyni (és lényegesen erősebb ellenfelekkel összerakni minket), az AC-vel ugyanakkor zömében csak új skineket, az egyéni meccseken aktiválható módosítókat, illetve a játékmenetet nem befolyásoló ruhákat oldhatunk ki (az egyes fegyverosztályok és karakterek ugyanakkor már pár óra játék után megvehetők). Nincs tehát semmi, ami fejlődésre ösztönözné a játékost, nem meglepő hát, hogy rangsorolt meccseket baromi nehéz tolni, sokszor perceket kell várni, hogy az induláshoz szükséges négy ember összegyűljön. Az élet tehát inkább a játékosok által indított, nem rangsorolt lobbikban zajlik, az akció viszont azokban is inkább nyers, mint víg, egyrészt mert jelenleg igen kevesen játszanak, másrészt pedig mert a játék nem támogat dedikált szervereket: az egyéni szobák kizárólag peer-to-peer alapon szerveződnek, a meccsek zömében így ellenfeleink mellett a magas pinggel is meg kell küzdenünk, ami egy online akciójáték esetén felettébb zavaró.

„ERESZD KI A GŐZT, BENNETT!"

A 2011-es fantasy antréhoz hasonlóan tehát az Arrowhead idei portékájának startja sem lett zökkenőmentes, hiba volna azonban félidőben kisétálni a moziteremből, a TSE-ben ugyanis van potenciál, a foltok pedig már a start óta folyamatosan érkeznek. Gyanítom ugyanakkor, hogy a Magickához hasonlóan ezúttal sem ússzuk meg DLC-csomagok nélkül a leszámolást, melynek a játékban már most elérhető, valós euróért speciális rucikat és skineket kínáló bolt a legbeszédesebb bizonyítéka. Jómagam mindenesetre bízom benne, hogy a csapat előbbre valónak tartja majd a bakik kijavítását az önjelölt akcióhősök lehúzásánál – ha így lesz, akkor mindenkinek érdemes lesz kipróbálni a nyomott áras leszámolást.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2,4 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce 9800 vagy ATI HD2600 XT VGA, 2 GB HDD

A szereplők jók, akárcsak a helyszínek és a forgatókönyv, a produkció jelenleg mégsem közönségkedvenc: a netkód még több sebből vérzik, és játékosból sincs sok.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Pörgős, nonstop zúzás kézzel-lábbal-fegyverekkel, jól kidolgozott pályákon, kacagtatóan klisés akcióhősökkel.

KONTRA

Nehéz közel azonos szintű harcosokat találni, a fejlődési rendszer súlytalan, dedikált szerverek híján pedig gyakran laggol a leszámolás.

78%

MOZGÁSKULTÚRA

Mint a cikkben említettem, a játék irányítása igényel némi gyakorlást, ami főleg a speciális mozdulatoknak (vetődéseknek és becsúszásoknak) tudható be. Van azonban egy ritkán használt, de nagyon hasznos manőver is: ha haladás közben lenyomjuk az ALT-ot, rávetődhetünk embertársainkra, amivel átmenetileg elkábítjuk őket – kifejezetten hasznos fogás ez, ha fel kell húznunk a nyúlcipőt.

VÁLTOZATOS ARZENÁL

Noha a lőfegyverek majd mindegyike valamelyest gyengébb, mint a közelharci és pusztakezes megoldások, az egyes flinták is jelentősen eltérnek egymástól. A golyószóró nagy tárral bír, de meglehetősen gyenge, a pisztoly ennek szöges ellentéte, míg a sörétesek közelről sebeznek igazán. Lőfegyveredet a fentiek tudatában, a játékstílusodnak megfelelően válaszd ki!

A KUNGFU EREJE

Elfogyott a skuló, és felkapható poroltó sincs a közelben? Ne add fel a meccset, inkább válts a Z gombbal kungfu módba! Noha ekkor fegyveres ellenfeleid közvetlen közelébe kell kerülnöd, a manőver nem feltétlenül torkollik gyors halálba, a pusztakezes pofozkodás ugyanis rendkívül sokat sebez, megfelelően időzített vetődések mellett így könnyen ronggyá verheted ellenfeleidet!

VÁLLT VÁLLNAK VETVE

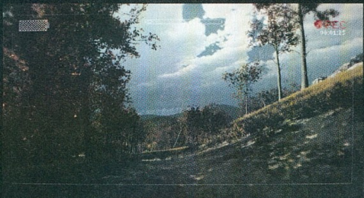
Ügyelj a betűk színére a Team Elimination és Expendables módokban: a csapatalapú meccseken a piros szín mindig az ellenfeleket, míg a kék a csapattársakat jelzi. Érdemes ezt észben tartani, mivel a játékban van baráti sebzés, és bizony nincs rosszabb annál, ha azért vesztitek el a meccset, mert egy gazember helyett véletlenül a csapattársaidat kented szét a falon egy rakétavetővel...

MEGÉRKEZETT, ÉS EL IS VISZ...

SLENDER: THE ARRIVAL

[ÍRTA CHOCHO] **A Slender: The 8 Pages egy nagy sikert aratott, ingyenes játék 2012-ből, melyen felbuzdulva a Blue Isle csapata nekiesett egy teljes értékű, fizetős Slender-játék elkészítésének. De vajon tíz percre elég ijesztgetés kitölthet egy több órás programot?**

Hallottatok valaha Slender Manről? Nem? Érdekes, pedig már a XVI. században is írtak róla feljegyzéseket. Egy magas, nyúlánk alakról van szó, aki ha feltűnik a környéken, megszaporodnak a rejtélyes esetek, gyermekeknek vész nyoma, a hatóságok pedig tehetetlenek. Persze ebből egy szó sem igaz, Slender Man egy internetes rémtörténet, úgynevezett creepypasta szülötte, mivel viszont a fórumok és Photoshop-huszárok imádják a libabőrt okozó rémméséket, az arc nélküli, nyakkendős figura saját életet kezdett élni. Tavaly aztán megjelent egy ingyen letölthető, apró kis játék, a Slender: The 8 Pages, melynek váratlan sikere felbuzdította a készítőket, így most itt a Slender: The Arrival, amiért már fizetnünk kell. Ugyan vannak a világhálón más Slender-játékok is, a The Arrivalt várta legjobban a horrorrajongók közössége, és ez nem meglepő, hisz már az első képek láttán is leesett az állunk.



Az új Slender-játék grafikája lenyűgöző, de a program ennek bizony meg is kéri az árát

ELEGÁNS ÖLTÖNY

Kár is mellébeszélni, a Slender: The Arrival egyszerűen gyönyörű, a játék indulásakor szavakat is alig talál az ember. Egy csodaszép, nyugalmat árasztó, őszi erdőszélen találjuk magunkat, a feladatunk pedig annyi, hogy eljussunk a barátnőnk, Kate házához. Ahogy lassan lépdelünk a ropogós, száraz füvön, ránk esteledik, a házat pedig üresen találjuk. A szobák rendetlenek, minden olyan, mintha a lakók költözködés közben hagytak volna maguk mögött csapot-papot. Bár adja magát, hogy kiderítsük, mi történt, a The Arrivalban az a szép, hogy a történet felgöngyölítése opcionális lehetőség – a pályákon elszórt levelek, üzenetek és egyéb nyomok segítenek megérteni a tragikus eseménysort, a szövegekből megismerhető szereplők fejlődése pedig tovább emeli az amúgy is hátborzongató hangulatot. Viszont azt is megtehetjük, hogy nem foglalkozunk Kate és CR kálváriájával, hanem csendben, céltudatosan masírozunk előre. A The Arrival öt fejezetre bomlik, mindegyik másmás helyszínen játszódik, a játék hossza pedig nagyjából három óra, ami elsőre ugyan kevésnek tűnik, de higgyétek el, sokszor már húsz perc után is szünetet akartok majd tartani. Ráadásul kétféle befejezés oldható fel, a Hardcore lezárás pedig az elsőnél kielégítőbb érzést szül.

Bár a Slender: The Arrival nem egy forradalmi játék, nincs okunk panaszra, hisz tény, hogy a frászt hozza az emberre

HOL LEHET A NYAKKENDŐM?

Csalódás viszont a játékmenet, ami az öt pálya során alig változik valamit. A feladatok mindig a The 8 Pages felépítésére hajaznak, azaz keress meg X mennyiségű papírt, nyomot, krumplis zsákot, sőt, a második fejezet egy az egyben a tavalyi játék feldolgozása. Ez persze nem feltétlenül a fejlesztői ötlettelenség eredménye, sokkal valószínűbb, hogy a Blue Isle-nál aggódtak, hogy az összetett feladatok a hangulat rovására mennek. Így is épp elég nagy kockázatot vállaltak a srácok az új ellenfelek bevezetésével, melyekről nem szeretnék elárulni többet, mert ezek a teremtmények az Arrival legfélelmetesebb pillanataiért felelősek – legyen elég annyi, hogy be kell készíteni a pelust, mielőtt összefutok velük. Ez egyébként az egész Slenderre igaz, s noha az ijesztgetések is rendben vannak, leginkább a nyomasztó atmoszféra miatt válik keményvonalas horrorrá a Blue Isle alkotása. Fegyverünk nem lesz, védekezni képtelenség, csak a zseblámpánk és a videokameránk zoomfunkciója segít meghatározni, honnan fenyeget a legnagyobb veszély. Futni tudunk ugyan, de gyorsan elfáradunk, HUD pedig gyakorlatilag nincs is. Magunkra vagyunk hát utalva, szóval, ha elkezd sisteregni a kép, jobb rátenyerelni a Shiftre.

Helyszínek terén remekel a Slender: az elhagyott ház azonnal megalapozza a nyomasztó hangulatot

ÓVAKODJ A NYÚLÁNKTÓL!

A Slender: The Arrival látványvilágáról már áradoztunk egy sort, holott a program igazi fénypontját a zenék és a hangeffektek jelentik. Éjszaka, sötétben, feltekert hangerővel garantált a rettegés, a hangmérnökök frenetikus munkát végeztek. Nehéz elhinni a tálalás láttán, hogy ez egy független, alig 10 dollárt kóstáló játék. Pedig de, a The Arrival olcsó hús, a leve mégsem híg, még akkor sem, ha a játékmenet időnként önismétlő. Természetesen nem tökéletes a program, de mindenképp az elmúlt időszak legijesztőbb alkotása, amit bátran ajánlunk a horrorjátékok megszállottjainak. Az ablakokat viszont jól zárjátok be!

PC-re is!

A Slender: The Arrival gépigénye elég magas, és ne higgyétek, hogy csak azért, mert független fejlesztésről van szó, nem kell komolyan venni a minimum konfigurációt. Jó hír ugyanakkor, hogy bár a tesztgépen a program átlag 10 fps-sel futott, ez a lassabb tempó miatt nem ment a játszhatóság rovására.

ADATOK

KIADÓ
Blue Isle Studio

FEJLESZTŐ
Blue Isle Studio

MŰFAJ
horror-kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

P4 2 GHz; 512 MB VGA; 1 GB RAM; 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A The Arrival remek horrorjáték lett, de közel sem olyan jó, mint az Amnesia volt. A témára fogékony játékosoknak ugyanakkor ajánlott, hisz mindössze 10 dolláros árért minőségi rettegést kapunk.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

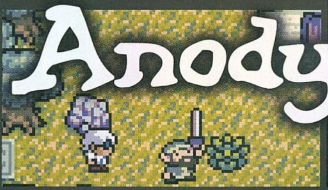
PRO
Nagyon ijesztő, fantasztikus hanghatásokkal és remek grafikai körítéssel.

KONTRA
Rövid és kissé repetitív, 1-2 bugot is sikerült találnunk.

72%

KÍSÉRT A MÚLT

Anodyne



[IRTA MAHMUD] Régen minden jobb volt, ugye? Egy frászt. Persze olcsóbb volt a benzin és kevesebb a tinisztár, de az ilyen nosztalgikus kifakadások elsődleges oka az, hogy bizony jó volt fiatal(abb)nak lenni, néha pedig szívesen kiütnénk az idő összes vasfogát.

Nyilván efféle késztetést érzett Sean Hogan és Jonathan Kittaka is, amikor elhatározták, hogy játékot fognak készíteni. Bár a fejlesztőpáros még elég messze áll a nyugdíjas kortól (mindketten az egyetemi padokat koptatják), első közös alkotásuk egy olyan múltidézésre invitál, mely minden volt (és meglévő) Game Boy tulajdonosnak garantált elérzékenyülést okoz.

LINKESKEDÉS

Akinek annak idején volt ilyen kis kütyüje, minden bizonnyal nyüstölte valamelyik Zelda-játékot is. Nos, a két chicagói srác valószínűleg ezen a legendás szérián nőtt fel, mivel az Anodyne néhány grafikai elemétől eltekintve szinte egy az egyben a nagy klasszikust, konkrétan annak első markonzolos epizódját másolja – már-már olyan szinten, hogy a Nintendo helyében pert fontolgatnék. A 16-bites grafika ellenére a koppintásokat nem lehet nem észrevenni: a pályaelemek és akadályok, a ládák és kulcsok, az ellenfelek, a térkép és még számtalan aspektus emlékeztet újra meg újra Link húsz évvel ezelőtti ébredésére, nem beszélve a rengeteg szöveges utalásról

Ha egy ilyen kép láttán nem kap el a jól eső nosztalgia, akkor nem biztos, hogy ez a te játékod

hogy, hogy nem saját álomvilágának foglyává válik, és – ha nem is tudatosan – arra törekszik, hogy kijusson elméje börtönéből. Milyen véletlen egybeesés...

RÉMÁLOM A PIXEL UTCÁBAN

Az első felháborodás után azonban hamar rá kell jönnünk, hogy az Anodyne nem holmi lebutított kalózmásolat. Ez a felismerés akkor tudatosult bennem először, amikor a virágokkal és kedves kis lényekkel teli tarka

Végre Zelda-játék érkezett PC-re! Azaz várjatok csak, nem egészen... De ha a Game Boy verziót imádtad, ezt is fogod.

és kísértetiesen hasonló dialógusról. Ebből adódóan természetesen a játékmenet is a bevált sémát követi, így egy felülnézetes akció-kaland eposszal van dolgunk, melyben a felfedezés a meglehetősen egyszerű harci- és platformer-elemekkel találkozik, néhány logikai feladvánnyal és persze könyörtelen bossal fűszerezve.

Ha pedig az eddigiek nem adtak volna okot arra, hogy a két lelkes egyetemistát szellemi tulajdon bitorlásával vádoljuk, pillantsunk csak rá a történetre, melynek főhőse

meseerdőből kilépve azt vettem észre, hogy szorongok. No, nem azért, mert attól tartottam, hogy a szoftverrendőrség hamarosan rám töri az ajtót, hanem mert a játék atmoszférája – akárcsak egy alattomos rémálomban – olyan váratlanul változott meg, hogy hirtelen nem tudtam hova tenni magamban a látottakat.

A képi világ gyakran szélsőséges kificamodása már önmagában is elég frusztráló,

Mitra bemutat a kerékpárjának, Waresnek. Ez biztos, hogy egy gyönyörű barátság kezdete...

ADATOK

KIADÓ
Analgesic

FEJLESZTŐ
Sean Hogan és Jonathan Kittaka

MŰFAJ
akció/kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

1,5 GHz CPU, 1 GB RAM, bármilyen VGA, 10 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Ha könyvet kéne írnom „Hogyan lopjunk jól?" címmel, szinte biztosan az Anodyne lenne a borítón. Mesésen és egyben borzongatóan hangulatos utazás a múltba a teljes érzelmi skálán át.

GRAFIKA:	85%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	82%

PRO

Zseniális atmoszféra, változatos pályák, igazi kihívás és remekül tálalt, könnyfakasztó nosztalgia.

KONTRA

Sok „kölcsönvett" játékelem, néha felborul a harc-felfedezés arány, a történet kissé zavarosabb a kelleténél.

82%

sőt félelmetes tud lenni, ezt az érzést pedig csak fokozzák a megütköztető, furcsa, vagy egyszerűen rejtélyes karakterek és ellenfelek. A kiszámíthatatlan hangulatváltásokkal a kezdetben pofonegyszerű történet is rengeteg fordulatot vesz, bár a homályos nyomokból és félmondatokból csak nehezen nyer értelmet a meglehetősen pszichotikus cselekmény. A hangulati kettősség ugyanakkor szinte mindvégig tapintható: az egyik pillanatban még egy aranyos kiscicával a nyomunkban járjuk a napfényes erdőt, a másikban pedig már egy vérgőzös mocsárban menekülünk iszonytató szörnyek elől. Az igazat megvallva azonban ez az atmoszféra sem teljesen eredeti, hiszen a tavalyi év egyik legjobb indie horror alkotásában, a Lone Survivorben, de már a matuzsálemnek számító Yume Nikkiben is láttunk hasonlót. Ahogy az elődöknél, úgy az Anodyne esetében is remekül megfelel a célnak a pixel artba hajló kőkori grafika – a játék képaránya ráadásul a klasszikus Game Boyokét idézi, ez a megoldás pedig tényleg egyedi hangulati töltetet ad a kalandnak.

A fejlesztők ugyanakkor magát a játékmenetet is ennek a hatáskeltésnek rendelték alá, így az Anodyne harcrendszere jóval egyszerűbb a Zeldákban tapasztaltnál: a futkározáson kívül csak ugrani és támadni lehet, utóbbit pedig egyetlen „fegyverünkkel", egy seprűvel kell megoldanunk. Fejlődésre sincs sok lehetőség, hiszen néhány alapvető harci kiegészítő mellett csak extra életet szerezhetünk – bár arra nagy szükség lesz. A puritán mechanizmus ellenére ugyanis az Anodyne bőven nyújt kihívást, ami az ügyességi és „söprögetős" szekciókon túl eldugott tárgyak és kártyák gyűjtögetésében nyilvánul meg.

KÁR FELÉBREDNI

Bár utóbbiakra a továbbjutáshoz is szükségünk lesz, igazán csak az első végigjátszás után szenvedünk majd meg a hosszadalmas keresgéléssel. A befejezésig számított nyolc órán túl azonban nemcsak egy teljes kártyakollekcióval, hanem a további felfedezés örömével is kecsegtet a játék, hiszen sok helyszín csak ekkor nyílik meg előttünk. Az Anodyne-t pedig innen-onnan lopott mivolta ellenére sem lehet csak úgy félbehagyni: a darabosan gyönyörű táj, a fanyar humor és az őrülten ingadozó, kiszámíthatatlan hangulat az utolsó bitig visszavár – mi pedig könnyezünk a nosztalgiától.

CSAK MÉG EGYSZER GEARS OF WAR JUDGMENT

[ÍRTA WILSON] A Microsoft az Xbox 360 méltó búcsúztatása érdekében beveti egyik legfontosabb sorozatát. Megérkezett a negyedik Gears of War, ami új stábbal és új csapattal viszi tovább a Sáskák elleni háború nyűgjeit és nehézségeit – de vajon megéri kivonulni a frontra?

A kamarazene egyik kiváló, de kevéssé ismert műfaja a trió-szonáta: három, esetenként négy fő által előadott, continuo stílusú dallamról van szó, amely a különböző hangszerek szólamai közötti folytonosságot hivatott jelenteni. Ez a leírás tökéletesen ráillik arra a Gears of War sorozatra is, amely az Xbox 360 által elindított, az aktuális konzolgeneráció zászlóshajójaként jelölte ki az utat a modern, külső nézetes lövöldék előtt, már 2006-ban megmutatva a jövő azon szeletét, amely a hullámvasutakra emlékeztető tempójú, gyakorlatilag végtelen akcióról, a hollywoodi eszköztár ügyes használatáról, illetve a folyamatosan adagolt robbanásokról szólt. A Gears of War első része óta még csak hét év telt el, a sorozat viszont már a negyedik részénél tart, és még mindig nincs benne fegyverkészítés, dinamikusan változó történetvezetés és pályadizájn, vagy ezernyi olyan gyűjtögetni való, amely kiszakítja a játékost a sztori fősodrából. Tegyük hozzá: hála az égnek.

ÍTÉLETNAP

Mivel a Sáskák ellen folyó háború és Marcus Fenix története a harmadik fejezettel gyakorlatilag véget ért, másfél év alatt pedig csak azok tudnak számozott folytatást készíteni, akik keze alá több százan dolgoznak be (helló, Assassin's Creed), ezért talán senkit sem fog meglepetésként érni az a tény, hogy a Judgment egy relatíve új eseménysorozatot hivatott bemutatni, amely évekkel az első Gears of War előtt játszódik. A Sáskák még csak éppen hogy elkezdték kiűzni az emberiséget otthonaikból, a városokat és nagyobb földrészeket ért csapások még mindig meg tudják lepni a katonákat, Damon Baird pedig még hadnagyi rangot visel... de nem sokáig. A Judgment egy tárgyalással nyit, és az utolsó fejezetig ott is rostokol. A vádlottak padján

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Epic Games/ People Can Fly

MŰFAJ
TPS

MULTI
van

INFO

A Gears of War: Judgment kizárólag Xbox 360 konzolra jelent meg, 2013. március 22-én. A játék hazánkban 12.990 forintért szerezhető be a videojátékos üzletekben. Érdemes tudni továbbá, hogy a GoW: Judgment azon kevés konzolos játékok közé tartozik, ami teljes magyar feliratot kapott.

a Baird vezette Kilo-csapat ül, akikről nem tudni, miért kerültek hadbíróság elé, de a bírói feladatokat ellátó, az ellenszenvesség fogalmát új szintre helyező Loomis ezredes minden jel szerint elkötelezte magát amellett, hogy ha törik, ha szakad, ez a brigád bizony rács mögött fogja végezni.

A GoW: Judgment nem váltja meg a világot, de még így is egy szórakoztató TPS, amivel kellemesen el lehet lőni az időt

Hogy pontosan miért is került ebbe a slamasztikába Baird, Cole, az újonc Sofia Hendrik, valamint a Pendulum-háborút is megjárt Garron Paduk, nos, az a kampány során derül ki, de nem a szokványos módon. Mivel a csapat egy ostrom alatt álló épületben vesztegel, ezért az események visszaemlékezések formájában elevenednek meg. Ez a flashback-szerű sztorimesélés videojátékban érthetetlenül kevésszer szerepelt, annak ellenére, hogy a Judgment is jól példázza hatékonyságát és hatásosságát. Kár, hogy maguk az események egyáltalán nem izgalmasak. Van ugyan egy nevesített főgonosz, de ő szó szerint két alkalommal, a játék legelején és végén tűnik fel. Annyira súlytalan, kidolgozatlan, teljesen semmilyen szereplője a Judgmentnek, mint Raam a 2006-os Gears of Warnak. Gonosz, agresszív, tehát meg kell ölni. Kell ennél több? Bizony kellene, ez a kaland ugyanis nem több egy teljesen szokványos, alig egy-két emlékezetes pillanatot tartogató ujjgyakorlatnál, főleg három olyan Gears of War után, melyben olyan felejthetetlen jelenetek voltak, mint mikor egy gigantikus szörnyből kellett kimászni, vagy egy ország méretével felérő várost kellett a víz alá süllyeszteni. Ezzel szemben itt a leghangulatosabb, legteátrálisabb rész egy, a Ryan közlegény megmentését idéző partraszállás, nettó tizenöt ellenféllel. Nem hangzik annyira epikusnak, ugye?

A NAGY CSAPAT

A játék mentségére legyen mondva, hogy ha az eseményei nem is felejthetetlenek, a szereplői kiválóra sikeredtek. Baird és Cole esetében ez nem meglepő, előbbi eddig is a hátán vitte a sorozatot, utóbbi pedig

Extra kampány

Ez ugyan nem a negyedik rész, de nem kell még éveket várni arra, hogy kiderüljön, mi történt a harmadik rész végét követően. A Judgment a végigjátszás utánra is tartogat meglepetést: a sztori befejezésével megnyílik az Aftermath minikampány, amely egy kétórás küldetéscsomaggal meséli el a Kilo-csapat viszontagságait a Halvo-öbölben, egy hajóval és pár száz Sáskával a főszerepben.

a „nagy, benga állat, jó szívvel” sztereotípiát erősítette. A kliséket képviseli a dögös, de természetesen harcias Sofia is, akit mindenki csak kadétnak hív, pedig annyira rátermett, mint egy veterán harcos. Mit ad isten, Paduk tényleg veterán: a Pendulum-háborúban az ellenség oldalán állt, de a Sáskák miatt kénytelen a COG oldalán küzdeni. Ő a csapat szótlan, folyamatosan gondterhelt tagja, akit valami végtelen szomorúság és acélozott düh hajt, amit örömmel tölt ki a fegyvere elé kerülő Sáskákon.

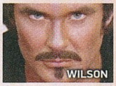
A történetvezetés persze mit sem érne jó feladatok, emlékezetes küldetések nélkül. Ahogy maga a forma, úgy a belbecs sem a régi: nincsenek már hatalmas, esetenként akár egyórás fejezetek. A Judgment hat-hét órás kampánya ennél jóval kisebb, snack-szerű adagokban érkezik. Mindegyik tíz-tizenöt perces, és általában két feladatot tűz ki célul (az összes Sáska megölésén túl): vagy egy adott terem, helyszín védelmezését, vagy egy hasonlóan fontos szakasz ostromát. Ez a Horda módra kísértetiesen emlékeztető megoldás kezdetben még kifejezetten jól működik, aztán sikerül átesni a ló túloldalára, és már szinte minden ütközet arról szól, hogy miként lehet több percen át többszörös túlerővel szembenézni.

A Judgment nagy szerencséje az, hogy ennek ellenére sem unalmas, sőt. Ugyan nyoma sincs annak a taktikus elrendezésnek, okos, tervszerű harcnak, mint a korábbi epizódokban – itt inkább csak nyers erőre, na meg rengeteg lőszerre van szükség szürkeállomány helyett –, mégis működik az egész, ami csak egy dolognak tudható be: annak, hogy ez egy vérbeli Gears of War. Nem kerültek bele szerepjátékos elemek, nem merészkedik ismeretlen terepre, nem erőltet magára olyan dolgokat, amik egyszerűen nem illenek a világába, vagy a hangvételébe. Ez egyszerre pozitívum és negatívum: előny, mert a Gears of War lövöldözése még mindig a TPS definíciója is lehetne, viszont hátrány, mert mostanra nagyon kezd elfáradni a megszokott formula.

PONTVADÁSZAT

A kampány újítani csak egyetlen ponton tud: a missziók tálalásában. Minden egyes küldetés rendelkezik egy úgynevezett „Declassify” résszel. Ezek mindig a startkor vehetők fel, és teljesen opcionálisak. Lényegében egy manuális nehézségi szint finomhangolásról van szó: mindig megnehezítik az adott feladat elvégzését, de nem a szokványos módon.

ÉRTÉKELÉS



A generáció utolsó Gears of Warja jobb lett, mint amilyennek a bejelentésekor tűnt, de még így se érhet fel a számozott részekhez.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Mindent kihoz az X360-ból, amit csak lehet, a pontszerzésre épített játékmenet pedig jól működik.

KONTRA

Teljesen felejthető a történet, a főellenség gyatra, a multiplayer tartalom pedig érthetetlenül soványra sikeredett.

70%

Milyen akadályra lehet számítani? Például mindent ellep a por vagy a füst, szinte nullára csökkentve a látótávolságot, sokkal kiszolgáltatottabbá téve ezzel a Kilo-csapatot. Megjelenhetnek olyan ellenfelek, akik amúgy nem lennének ott a csatatéren, vagy beindulhat egy önmegsemmisítő mechanizmus, ami miatt szó szerint csak percek maradnak az aktuális feladat elvégzésére. Ezek a Declassify-módosítók a Judgment legjobb részei, teljesen dinamikussá teszik az amúgy maximálisan lineáris történetet és helyszíneket – szerencse, hogy rengeteg van belőlük. És nemcsak az élmény és a kihívás miatt érdemes felvenni őket, hanem mert így lehet a legtöbb csillagot bezsebelni.

A csillagok az eddigi pontszerzős játékmódot hivatottak új ruhába öltöztetni. Ezeket a kivégzések, a látványos mozdulatok, az akkurátus harcok után kapják a szereplők: a játék a szakaszok végén értékeli a teljesítményt, és rengeteg tényező (a megölt ellenfelek száma, a földön töltött idő) függvényében díjaz. A csillagok nem válthatók be extra fegyverekre, új skinekre vagy különleges módosítókra, szerepük mindössze csak annyi, hogy megmutatják, mennyire rátermett a játékos a Gears of War világában. És persze oda lehet dugni az ismerősök orra alá, kis házi bajnokságot indítva be ezzel olyan kategóriákban, mint a „ki tud több Sáskát agyontaposni”, vagy a „hány fejlövést lehet beadni egy tárral”.

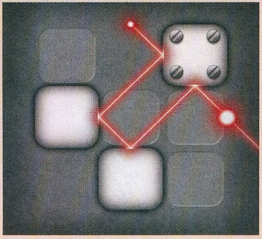
MÉG MINDIG JÓ

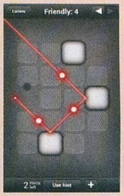
Sajnos a multi már nem sikerült ennyire jól – az például egyenesen érthetetlen, miért nincs hagyományos hordázás (még ha az újdonságként felmutatott, kasztrendszert használó Onslaught annyira fantasztikus is lett), vagy, hogy miért van mindössze nyolc térkép (!) az egész játékban. Ez persze sok szempontból már apróság: a pontszerzős kampány miatt egyértelműen ez az a Gears of War epizód, amivel a szokásosnál is több időt el lehet tölteni, és egy tulajdonképpeni mellékszáltól nem is lehet elvárni azt, hogy felérjen a számozott részek minőségével, tartalmi bőségével. Nem világmegváltó, messze nem tökéletes, de kiválóan hangszerelt mészárszék: néha nem is kell ennél több.

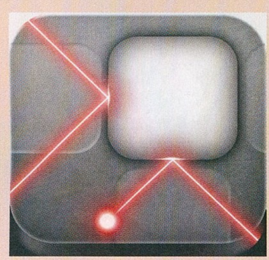
Lazors

Tükröm, tükröm mondd meg nékem, merre tükrözzem azt a nagy hatótávolságú vörös lézersugarat, hogy továbbléphessek a következő pályára?

A logikai és puzzle alkalmazások igen népszerűek a mobiljátékok között, ami nem csoda, hiszen tökéletesek arra, hogy például utazás közben megfejtsünk egy-egy feladványt. Ráadásul nem igényelnek különösebben erős hardvert sem, nem úgy, mint a mostanában a Marketre kerülő gyönyörű 3D-s játékok, így azok is telepíthetik ezeket telefonjaikra, akiknek még nem mai vas lapul a zsebükben. A lényeg, hogy kellő mennyiségű és az agyat alaposan megtornáztató küldetéssel bírjanak. Nos, a Lazors tökéletesen megfelel ezeknek a kívánalmaknak, sőt, mellette még szépen is néz ki, és az alapötlete is eredetinek mondható. A feladványok során egy négyzethálós pályára beérkező lézersugarat kell úgy tükröznünk a rendelkezésünkre álló kis elemek segítségével, hogy az áthaladjon a pálya megjelölt pontjain. A trükk ezen elemek mozgatásában rejlik, hiszen azoknak a megfelelő irányba kell továbbítani a fénypászmát. Ez elsőre talán könnyűnek hangzik, ám előrehaladásunkkal egyre nagyobb pályákat kapunk mind több mozgatható elemmel, melyek között egy idő után felbukkannak olyanok, melyek elnyelik a sugarakat, vagy éppen felbontják, és bizonyos szögekben verik vissza őket. Természetesen az érinteni kívánt pontok és a beérkező lézernyalábok száma ezzel egyenes arányban növekszik, így a legnehezebb pályákat elsőre már alig lehet átlátni. Feladványból akad bőven, hiszen 150 pálya vár megfejtésre, és ami jó hír, hogy nem szép sorban egymás után nyitjuk ki őket, hanem 15 kategóriára bontva kapunk 10-10 fejtörőt, így már a játék legelején belekóstolhatunk a legnehezebb változatokba is. Az se szegheti kedvünk, ha elakadunk, hiszen ilyenkor elhasználhatjuk a játék során folyamatosan gyűlő segítségeinket, amik megmutatják az adott pályán, hogy hova kell helyeznünk a tükröző elemeket a helyes megoldás érdekében. Érdemes okosan élni ezzel a lehetőséggel, mert kevés van belőle, ráadásul egy súgótipp csak egyetlen elem helyzetét fedi fel. A grafika egyébként rendben van, hangi és zene viszont jóformán nincs, de hát nem is ezen van a hangsúly, sokkal inkább az agytornán, amiből a Lazors csillagos ötösre vizsgázik.







A tükrök mozgatása elsőre egyszerűnek tűnik, de egy idő után rendesen megdolgoztatják az agyunkat

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

ADATOK

KIADÓ **Pyrosphere**
FEJLESZTŐ **Pyrosphere**
MŰFAJ **logikai**
ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **70%**
HANG: **20%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Hosszan tartó szórakozás, remek feladványokkal.

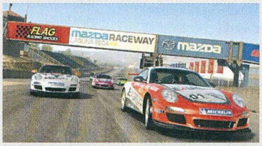
KONTRA
A hangokba valamivel több energiát fecölhettek volna a fejlesztők.

70%

Real Racing 3

A Firemonkeys megalkotta minden idők egyik legjobb mobilos autóverseny-szimulátorát, ez nem igazán vitatható. Hogy a köré épített freemium rendszer mennyire felhasználóbarát, na, az már más kérdés.

Ilyen gyönyörű grafikával és elképesztő tartalommal bíró autóverseny nem sok készült eddig mobilplatformra. A népszerű sorozat harmadik epizódja kihozza a jelenlegi maximumot a műfajból, úgy, hogy a trenddel szembemenve tényleg valósághű vezetési élményt nyújt, mindezt ráadásul ingyen. Hogy hol hibádzik a dolog? Mindjárt elárulom, de lássuk előbb a játékot! A Real Racing 3 nevéhez hűen minden aspektusában igyekszik a valósághoz közelíteni: az összes benne fellelhető pálya valós helyszínt modellez (Silverstone aszfaltján és a hockenheimi gyűrűn is rajthoz állhatunk), ahogyan mind a 45 részletesen kidolgozott autó is licencelt darab, így olyan gyártók verdáit kormányozhatjuk, mint a Porsche, a Lamborghini vagy éppen az Audi. Elképesztő mennyiségű, több mint 900 eseményen küzdhetjük végig magunkat, amelyek között kieséses megmérettetéseket, kupaversenyeket és gyorsulási futamokat egyaránt találunk. Ráadásul a Time-Shifted Multiplayer rendszer jóvoltából online játék esetén legtöbbször nem a gép által kormányzott autó lesz az ellenfelünk, hanem egy élő játékos már rögzített menetével fogunk versenyezni. Ahogyan említettem, a grafika gyönyörű, a hangok remekek, a kifinomult giroszkópos irányítás pedig nagyon élvezetes, bár alkalomadtán tud kellemetlen meglepetéseket okozni. A vezetési élményt tovább növeli, hogy az autók mind érezhetően más karakterisztikával bírnak, és persze egészen korrekt módon tuningolhatók is. Minden adott tehát egy egészen kivételes autóversenyzéshez – csak éppen az EA által a játék mellé kreált üzleti modell majdhogynem megfojtja a játékélményt. Természetesen az RR3 freemium voltából eredő mikrotranzakciós rendszerről van szó, ami miatt nem kevés pénzt kell beleölnünk a programba, ha nem szeretnénk órákat várni az autónk szervizelésére két verseny között, ami gyakran szükséges az igen agresszív gépi ellenfelek miatt. Persze egy bizonyos szint felett drasztikusan csökken a várakozási idő, de az első pár óra/nap játék során nagyon frusztráló, mikor öt percet kell várakozni egy sima olajcserére a realizmus nevében. Okosan játszva azért lehet trükközni ezekkel (éjszakai nagygenerál, felváltva használni több autót stb.), és mindent egybevetve érdemes végigszenvedni a nehéz indulást, mert a játékélmény egy idő után bőven kárpótol a kellemetlenségekért.



A Real Racing 3 grafikája egészen elképesztő, és akkor a vezetési élményről még nem beszéltünk

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

ADATOK

KIADÓ **Electronic Arts**
FEJLESZTŐ **Firemonkeys**
MŰFAJ **autóverseny**
ÁR **ingyenes**

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
A versenyzés és a grafika eszméletlenül jól sikerült.

KONTRA
A mikrotranzakciós rendszer képes csúnyán belerondítani a játékélménybe.

89%

A MEDVE NEM JÁTÉK?

GEMIBEARS

[ÍRTA **MIDNITE**] **Mivel a legfrissebb iOS játékmegjelenések közt semmi kirívóan izgalmasat nem találtunk, inkább egy nemrégiben ingyenessé tett kincs újra felfedezéséről szól a rovatunk. Hiába régi, fogadni mernék, hogy még nem hallottál róla!**

A tavaly kiadott Gemibears valódi csiszolatlan gyémánt: neve és leírásának érdektelen mivolta miatt nem sikerült annyira a köztudatba férkőznie, hogy bekerüljön a trendi darabok katalógusába, játékmechanikai szempontból pedig annyira matt és hétköznapi, hogy könnyen átsiklott felette az App Store csillogó különlegességei után kutató emberek tekintete. Pedig elég csak megkapargatni a felszínt (jobban mondva megrántani a varrásoknál foszladozó játékmacik kilógó cérnáit), hogy feltáruljanak a belső, szürreális humorba és lenyűgözően kimunkált vizualitásba csomagolt értékek. És mindezt már teljesen ingyenesen kapjuk – ami legalább annyira meglepő, mint az áprilisi havazás...

OROSZOK A SPÁJZBAN

Az orosz Piston Games embereinek nem kell a szomszédba látogatni elvont poénokért, amit már a játék alapfelütése is igazol. A középen kettészakadt gemimacik sokféle helyen megélnek – farmeranyagból varrt holdjaik, tweed teniszlabdára hajazó bolygóik, gombokkal és gyufásdobozokkal bútorozott szobáik mélyén a kétarcú kötött macik kuncogva várják, hogy két eltérő oldaluk párjait megtalálva összeilleszd őket, s újra komplett egésszé váljanak.

Itt jön a képbe a játékmechanika, ami önmagában rettentően elcsépelt és egyszerű, hiszen a Tetris vagy a Jewel Blitz kategóriájú klasszikusokhoz hasonlóan a feladat itt is az azonos színek párosítása. 5x5-ös táblán tologatva kell párokat alkotni a mindkét oldalukon eltérő színű gemimacikból, egyenként vagy soronként mozgatva őket. A két passzoló színű félből összerakott macik pontokat generálva eltűnnek, több pár esetén kombót alkotva, és addig kell párosítani a mackókat, míg le nem jár az időd, vagy a célként meghatározott pontokat össze nem gyűjtötted. Nehezítésként a macik néha random bealszanak, ilyenkor pedig mozogni sem tudnak, és csak a párjuk megtalálása ébreszti fel őket. Hát, ennyi, minden egyes pálya és játékmód lényegét tekintve erről szól... De!

GEMIBOGYÓSZÖRP

A Gemibears a fentebb írtak ellenére tökéletes példája annak, hogy a bájosan eklektikus újracsomagolás hogyan tud egy korosodó, meglepetések nélküli koncepciót ismét izgalmassá tenni – vannak itt elbűvölő gemimacik, változatos játékmódok, újrajátszásra motiváló érmerendszer, és vásárolható boostok is. A játék egyik érdekessége, hogy van egy GemiCard nevű hitelkártyád, amit vagy valódi euróval töltesz fel (na ja, a játék számtalan pontján kicsengethetsz kisebb-nagyobb összegeket gyors előnyökért, de hát a stúdiónak is vennie kell valamiből a vodkás heringet), vagy megvárod míg másodpercenként eggyel nőve, maximum 9000 érme értékben magától feltöltődik. Ezt egyébként a program push üzenetként külön jelzi is, diszkréten lökdösve a játékost az app megnyitása és aktív használata felé.

Az idővel rendelkező, de hülye cukiságokra költeni nem szándékozó júzerek tehát felválthatják türelmüket érmékre. Várakozás közben simán elfoglalod magad, hisz a sztorimód mellett nemcsak klasszikus (a stresszesen időre menő, vagy végtelenségig, megfontoltan pepecselős) játékmódok vannak a kínálatban, hanem találhatunk egy Tactic opciót is. Ennek lényege, hogy három mozdulaton belül muszáj legalább egy párt kiraknod, különben véged, vagyis mindig egy-két lépéssel előregondolkodva kell mozgatni a macikat a táblán. Így veszíteni pedig oly könnyű, akár egy foltvarrott játékállatka súlya – de az első csúfos kudarcok után csak még jobban meg akarod mutatni az álomszuszék dögöknek, hogy ki az úr a kötött háznál... Szóval, nehéz ráunni a játékra.

FESLETT VARRÁSOK

Még szimpatikusabbá teszi az egészet a ruszkik – cuki gyermekjátékhoz egyébként nem illő – humora, amivel felépítették a gemimacik hátterét. A főmenü Cartoons pontja alatti videókban sok gyönyörűen animált pillanatot láthatsz a gemik életéből, példának okáért egy olyat, mikor egy páros (erősen Beavis & Buttheadre hajazó módon) elröhögcsél azon, hogy egyikükből cérnadarabok lógnak ki. A főszereplőknek fenntartott tumblelogban pedig (gemibears.tumblr.com) apró hőseinket a Ted című filmben megismert, alkoholista játékmaci oldalán, vagy a NASA irányítóközpontjában is láthatjuk. Az odafigyelés, az igényesség és az egyediség az app minden vetületében megjelenik, a nagymama varródobozát megelevenítő dizájntól kezdve a Gemipédia (a már megnyitott macitípusokat soroló katalógus) nyúlfarknyi leírásaiig. Ha minden megnyitható tartalomra ráfekszel, a Gemibears akár heteken át képes lesz ütőképes tartalommal ellátni – és ez, tekintve hogy még pénzbe sem kerül, a legjobb, amit most rögtön letölthetsz magadnak.

ADATOK

KIADÓ
Piston Games

FEJLESZTŐ
Piston Games

MŰFAJ
logikai

ÁR
ingyenes

ÉRTÉKELÉS

Egy régi koncepció újraálmodása egyedien fura, ám zsenialitást súroló megoldásokkal. Éljenek a gemik!

GRAFIKA: **95%**
HANG: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **83%**

PRO

A gemimacik cukik, a varródobozt idéző dizájn szemkápráztató, a tartalom és a részletgazdagság lenyűgöző.

KONTRA

Alapvetően „rakj ki párokat" típusú játék, sok pályán túl kevés időt hagyva az akcióra, így a program egy idő után repetitív és frusztráló lesz.

86%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

[ÍRTA WILSON] **Sajnos a PC-s játékgyártás már nem tartozik a francia Quantic Dream munkaköri leírásába, pedig a kilencvenes évek végén megmutatták, hogy mennyire fantasztikus játékot tudnak készíteni, ha akarnak – terítéken egy igazi, ízig-vérig európai klasszikus!**

Írtó szerencsés az, akinek van víziója. Aki pontosan tudja, mit akar létrehozni, aki kitalálta a maga kis világát, annak minden részletével és zegzugával együtt. Aki hajlandó a saját bőrét is vásárra vinni, csak azért, hogy mindenkitől függetlenül, kizárólag a saját ötletét követve dolgozhasson. Nem kell félnie cenzortól, egy túlbuzgó kiadótól, egy, a feletteseinek túlságosan is bevágódni akaró menedzsertől, vagy az életkor-besorolási bizottság szigorától. David Cage ilyen ember. Kinevették, mikor a Heavy Raint a saját gyermekének tekintette, mikor a történetéről, világáról és karaktereiről olyan beleéléssel és szeretettel beszélt, mintha csak egy filmet csinált volna. Pedig David Cage és a Quantic Dream története nem itt, hanem 1998-ban kezdődött, egy olyan játékkal, amire talán csak kevesen emlékeznek. Úgy hívták, hogy Omikron.

KÉT TŰZ KÖZÖTT

Az egyes régiókban Omikron: The Nomad Soulnak nevezett Quantic Dream-debütálás a „nehéz szülés" minősített esete: David Cage még zenészkorában álmodta meg, és az ötlet annyira tetszett neki, hogy az egész karrierjét és persze az összes megtakarítását feláldozta, hogy létrehozhassa. A mű monumentalitását tökéletesen példázza, hogy a történetet, a játékmenetet és a teljes koncepciót tartalmazó tervdokumentum 200 (!) oldalasra sikeredett, és ahogy az lenni szokott, a kutya se volt kíváncsi rá. A hatfős csapat (Cage személyes jó barátai) által elkészített prototípus egyedül az akkor még a csúcson lévő Eidos figyelmét keltette fel, mert olyan dolgokat mutatott, amelyek akkoriban szinte még elképzelhetetlenek voltak. A pár percbe sűrített prezentáció egy teljesen 3D-s, szabadon bejárható világot, egy dinamikusan változó történetet, motion capture technológiával készült, hihetetlenül emberi animációkat tartalmazott, vagyis mindent, amit később a GTA III általánossá tett, csak épp ezeket az Omikron már két évvel korábban (!) tudta. Persze ezt a játékot a Rockstar klasszikusával teljesen felesleges lenne összehasonlítani, hiszen ez nem egy hagyományos értelemben vett sandbox játék. Városa spártai, egyszerű, kilencven fokos kanyarokkal telepakolt utcákból, teljesen szürke és jellegtelen betonkockákként megálmodott házakból áll. Járműből mindössze kétfajta akad, és a vezetés valóságos kínszenvedés.

Miért klasszikus akkor az Omikron? Mert ízig-vérig süt belőle a zsenialitás és az egyediség. Hiába telt el a kiadása óta tizennégy év, még csak hasonló játék sem került a piacra. Története szintén nem szokványos módon indul, hiszen szinte még sosem fordult elő, hogy a főhős kilép a játéktérből, és rögtön hozzád, a játékoshoz szól, segítséget kérve. Az Omikron világa ugyanis nem éppen babazsúr. A totalitárius uralom alatt nyögő, gondolatrendőrséggel, mindent irányító szuperszámítógéppel és hatalmas lépegetők erősített rendőrséggel súlyosbított cyberpunk várost, Omikront egy

ADATOK

KIADÓ
Eidos

FEJLESZTŐ
Quantic Dream

MEGJELENÉS ÉVE
1999

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

A verekedős játék kifejezetten jól öregedett, amit szinte kizárólag az animációknak köszönhet

Hiába telt el másfél évtized a játék kiadása óta, a Bowie-val való találkozás emléke felejthetetlen

sorozatgyilkos tartja rettegésben, aki előbb elrabolja, napokig kínozza, majd brutális módon meggyilkolja az áldozatait. A hatóságok látszólag tehetetlenek, főleg azért, mert a nyomozáshoz kirendelt két detektív, Kay'l (ez vagy te) és Den is galibába keveredik. Den titokzatos körülmények között elpatkol, Kay'lt valaki majdnem halálra veri, és csak egy túlbuzgó járőrnek köszönheti az életét. Valami azonban gyanús, Den halálával kapcsolatban mindent titkosítanak, Kay'ltól pedig elveszik az ügyet, így tőled, a játékostól kér segítséget – például úgy, hogy átadja a testét a te lelkednek, hogy ebben a különös és érdekes világban éld tovább az életed.

A HATODIK ÉRZÉK

Semmiképp sem túlzás életnek nevezni azt, ami az Omikronban vár: van állásod, szerető barátnőd, kötelezettségeid (például be kell járnod dolgozni, és azzal is jó pontot szerezhetsz, ha kiváltod az asszony gyógyszerét), iszogathatsz bárokban, sőt, még akár koncertre is mehetsz. Utóbbi az Omikron egyik legmarkánsabb és legemlékezetesebb pillanata, az előadó ugyanis nem kisebb személy, mint a legendás David Bowie, aki egy komplett albumot írt a játékhoz, sőt, aktív szerepet vállalt a fejlesztésben, mert arcát és hangját adta az Omikront irányító egyik fontos entitásnak. Omikronban minden fontos, nincsenek felesleges, érdektelen jelenetek, töltelékhelyszínek. Ha valahova bemehetsz (bárba, szexshopba, étterembe, szupermarketbe, gyógyszertárba), akkor ott csinálhatsz is valamit, vagy a saját szórakozásodra, vagy mert egy fő-, esetleg mellékküldetés úgy kívánja. Itt nincs meg Liberty City szabadsága és változatossága, de erre nincs is szükség, az Omikron teljesen más játék, egy egészen más közönségnek.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Az Omikron beszerzése természetesen ezúttal sem jelent nehézséget, sőt, a cikk apropójául szolgált, hogy a játék több év vágyakozás és várakozás után végre felkerült a GOG rendszerébe. A tízdolláros ár ugyan kicsit borsosabb, mint amit az öregebb játékokért szokás elkérni, de ez tényleg egy igazán különleges, kifejezetten ritka, a modern Windowsokkal csak buherálás után kompatibilis klasszikus. Ennyit garantáltan megér!

Egyetlen kategóriába gyakorlatilag lehetetlen is besorolni, ahhoz túlságosan szerteágazó és sokrétű, és ez volt az egyik ok, amiért üzletileg sosem lett sikeres: túlságosan sok minden akart lenni. Alapvetően egy kalandjáték, rengeteg interakcióval és párbeszéddel, tárgykereséssel és kombinálással, bizonyítékok, nyomok felkutatásával és ügyes felhasználásával. Csakhogy már a legelső ügy is fegyveres, belső nézetes tűzharcba torkollik, amit 3D-s, a Virtua Fightert idéző verekedés (!) követ, és akkor még ott vannak a kisebb-nagyobb logikai feladványok, na meg a pofozkodással járó tapasztalatipont-szerzés és szintlépés. Ezekből persze nem minden sikerült jól, de a játék az átlagnál mégis összeszedettebb és csiszoltabb lett. Az Omikron világa egész egyszerűen remek, spártaisága ellenére tökéletesen visszaadja a cyberpunk stílusjegyeit, sztorija pedig kellőképpen összetett, és olyan meglepetéseket tartogat, amire még csak gondolni se lehetett volna az első képsorok alapján. Cselekményvezetése azért is kiváló, mert a játékos elé állított feladatok megoldására több lehetőség is kínálkozik, és ezek nem kirakatötletek, hanem a tizensok órás kaland egészét végigkísérő, kifejezetten jól megvalósított lehetőségek. Például az első órában be kell jutni a hét lakat alatt álló rendőrségi archívumba, amit egy áttörhetetlen acélajtó és egy kifejezetten barátságtalan mecha őriz. A kalandot és az izgalmat keresők bemehetnek az örök megfigyelőtermébe, szabotálhatják az egyik számítógépet, majd a probléma megoldását célul kitűző rendőr székébe pattanva vehetik át az irányítást a robot felett, erővel jutva be az iratraktárba. A trükkösebbek választhatják az alternatív utat is: a barátnő számára felírt altató remekül belecsempészhető a kapitány salátájába, aki az asztalra borulva már nem tud mit tenni, mikor a zsebéből lába kél a belépőkártyájának.

LÉLEKVÁNDORLÁS

Ez csak egy eset és egyetlen példa volt, ilyen és ehhez hasonlók tucatjával találkozhatunk a játékban, de ésszel nem lehet mindent megoldani, előbb vagy utóbb mindenképp harcra kerül a sor és... és nem biztos a győzelem. Előbb vagy utóbb utoléri a sors Kay'lt is, de az Omikron történetének itt még nincs vége – a test ugyan meghalhat, de a lélek vándorolhat, és ezt itt szó szerint kell érteni. Ha Kay'lt laposra verik vagy ripityára lövik (vagy a történet egy adott pontján, vagy egy véletlenszerű csata közben), az első ember, aki megérinti lesz a következő test, ahová a játékos lelke átvándorol, és onnantól fogva az a karakter folytatja tovább a történetet. Ez több alkalommal is megtörténhet, sőt, egyenesen kötelező is a testcsere, mert Omikron városa hermetikusan lezárt kerületekre oszlik, azokból kilépni, másikba átvándorolni nem lehet, így mindenképp más személyiség kell az elérésükhöz. Ez azonban már egy hosszabb és kacskaringósabb történet, olyan, amit már saját magadnak kell átélned!

→ 86%

MINDENT A REDSTONE-RÓL 1.5

[ÍRTA _CS_G] **Miután az előző cikkünkben (PC Guru 13/02) végignéztük a redstone már meglévő elemeit, most következenek a „Redstone Update", avagy az 1.5-ös frissítés újdonságai, és minden, ami a témához kötődik. Másodsorban a játékban előforduló parancsokat tekintjük át, főleg a command blockok szemszögéből.**

REDSTONE BLOCK

Egy egész tömb redstone, melyet kilenc redstone dustból craftolhatunk. Funkciója megegyezik a redstone fáklyáéval, de azzal ellentétben ez mozgatható, és semmilyen módon nem szüntethető meg a jele.

NETHER QUARTZ ORE

Mint a neve is mutatja ez egy Netherben előforduló érc (méghozzá az első ilyen), melynek másik érdekessége a megjelenése: ugyanis az eddigi ércekkel szemben ez nem a stone kinézetén alapszik, hanem a netherrackén.

NETHER QUARTZ

Az ércsütőben való kiégetésével juthatunk hozzá ehhez a fehér, kristályos anyaghoz. Több újonnan bevezetett redstone-szerkezet craftolásában részt vesz, emellett egész blokk is létrehozható belőle, aminek a sandstone blokkhoz hasonlóan egyéb változatai is vannak.

DAYLIGHT DETECTOR

Egy napfényszenzor, ami nagyjából fél blokk magas, és a napfény hatására jelet ad ki. Ennek erőssége a napszaktól függően változik, délben teljes erősségű jelet ad, ami alkonyatig egyre gyengül. Ha letakarjuk, nem ad jelet, és mesterséges fényforrásokat sem érzékel.

TRAPPED CHEST

Ez a ládatípus megjelenésre teljesen olyan, mint egy hagyományos láda, kivéve a zárat körülvevő kis piros körvonalat. Ha egy játékos kinyitja, akkor egyes erősségű jelet ad, ami a ládát használó játékosok számával növekszik.

MINECART WITH HOPPER

Egy olyan csille, amely a rajta lévő hopper segítségével képes felfogni a ráeső kockákat, majd továbbítja azokat az alatta elhelyezett tárolóba.

HOPPER

Egy tölcsérszerű tárgy, ami felfogja és tárolja, vagy ha hozzákötünk egy erre alkalmas blokkot (dispenser, sütő, láda), akkor továbbítja a beleeső tárgyakat. Kétfajta bekötési módja van, melyek attól függenek, hogy miképp tesszük le: ha egy blokk tetejére helyezzük, akkor lefelé fog továbbítani, ha egy blokk oldalára, akkor az adott blokk irányába.

COMPERATOR

Megjelenésre egy repeaterhez hasonlít, de ezen három redstone fáklya található háromszög alakban. A háromszög csúcsán található fáklya alapesetben be van süllyedve egy kicsit, ez jelöli a comperator elejét. Kétfajta bekötési pontja van: egy „A" típusú a hátulján, és egy „B" típusú a két oldalán. Ha az A ponton jelet vezetünk bele, akkor azt továbbítja, amíg a B oldalról beérkező jel vagy jelek erőssége kisebb vagy egyenlő az A jel erősségével. Ha a letétel után rákattintunk jobb gombbal, akkor a harmadik fáklya kiemelkedik és világítani kezd, ekkor „kivonás" üzemmódba kapcsol, és az A jel erősségéből kivonja a B jel erősségét. A harmadik funkciója, hogy bármilyen tárolásra alkalmas blokk tartalmára reagál, ráadásul a blokkok mennyiségével egyenesen arányosan növekszik a jel erőssége is.

WEIGHTED PRESSURE PLATE

Ez a két pressure plate a hagyományossal megegyezően jelet bocsát ki, ha ráesik egy elem, de itt a jel erőssége is változik a rajta lévő blokkok számának növekedésével. Az arany 4 elemenként növeli eggyel a jel erősséget (így maximum jelet 57 blokk felett ad), a fém 42 elemenként növeli eggyel (így maximum jelet 598 elem felett ad).

DROPPER

Megjelenésre és funkcióját illetően hasonlít egy dispenserre, de ez minden esetben simán csak kidobja a blokkokat, és nem lép velük interakcióba. A dispenser funkciója viszont bővült, aktiválja a TNT-t, és ha előtte áll a játékos, ráadja a pajzsot, stb.

ACTIVATOR RAIL ÉS MINECART WITH TNT

Ez egy olyan típusú sín, mely a TNT-vel ellátott csilléket aktiválja, amelyek ezután természetesen felrobbannak. A detonáció viszont nem rombolja le a sínt – legalábbis az esetek többségében.

MINECRAFT REALMS

Ez a funkció egyelőre zárt alfa állapotban van, és csak pár meghívott számára érhető el, de a Mojang a blogján megosztott néhány konkrétumot, így elég sokat tudni már erről a lehetőségről. A Minecraft Realms egy, a Mojang saját szerverein futtatható játékszerver lesz, melyet kis létszámú (maximum négyfős) baráti társaságok vehetnek igénybe. Valószínűleg előfizetéses rendszerben fog működni, és egy előfizetéssel egy szervert bérelhetünk, amit a hagyományos szerverekhez hasonlóan lehet majd üzemeltetni. Annyi biztos még, hogy a hordozható verziókra (Android, iOS) is elérhetők lesznek ezek a szerverek.

AZ ÚJ SZERKEZETEK

Az új blokkok bevezetésével jelentősen kibővült a megépíthető szerkezetek tárháza, mely főleg az automatizálás területén érezhető. Teljesen önálló sütőket, farmokat és bájitalfőzőket tudunk létrehozni, továbbá olyan szerkezeteket, amelyek szétszortírozzák a beléjük helyezett blokkokat, illetve lehetőségünk van olyan csillerendszerek kiépítésére, amelyek maguktól lepakolják a tartalmukat. Az ágyúk betöltése is egyszerűsödött, sőt, ezeket is önállósíthatjuk. Érdemes tehát szétnézni a YouTube-on, hogy milyen újításokkal könnyíthetjük meg az „életünket".

PARANCSOK ÉS A COMMAND BLOCK

A játék során, ha a parancsok beütésének lehetőségét bekapcsoljuk, vagy ha a szerverbeállítások ezt lehetővé teszik, akkor parancsokkal megváltoztathatjuk a játék bizonyos elemeit. A parancssor a „T" leütésével hívható elő, és a parancsok elé mindig be kell írni a „/" jelet. Ezeket a parancsokat a command block segítségével vagy redstone jeleket használva is végrehajthatjuk.

De kezdjük az elején, vagyis azzal, hogy miképp juthatunk hozzá egy command blockhoz. Ez a blokk hagyományos módon nem hozható létre, csak a következő paranccsal juthatunk hozzá: **/give <játékos_név> 137 <mennyiség>**. Ezután, ha a blokkot lehelyeztük, akkor újabb jobb gombos kattintással juthatunk el a parancsbeírás felületére.

A parancsoknál a szokásos eljárással ellentétben nem muszáj használnunk a „/" jelet, de mindig meg kell adni a parancs kiterjedését, és ezt megtehetjük a konkrét játékos nevének beírásával, vagy relatív változókkal, melyekből három létezik: **@p** (legközelebbi játékos), **@r** (véletlenszerű játékos) és **@a** (összes játékos). Ezeknek a szűkítésére további változók állnak a rendelkezésünkre: **x,y,z** (koordináták), **r** (maximum hatáskör), **rm** (minimum hatáskör), **m** (a játékos játékmódja), **c** (a játékosok száma), **l** (maximum játékosszint), **lm** (minimum játékosszint). Végezetül, ha egy „**!**" jelet teszünk egy játékos neve elé, akkor a parancs mindenkire érvényes lesz, kivéve a felkiáltójellel megjelölt egyént. A változók mennyiségét egyszerűen egy „=" jellel írjuk a változók után, de a koordináták és a maximum hatósugár esetén elég vesszővel elválasztani a számokat (a sorrendre ügyeljünk: x,y,z,r).

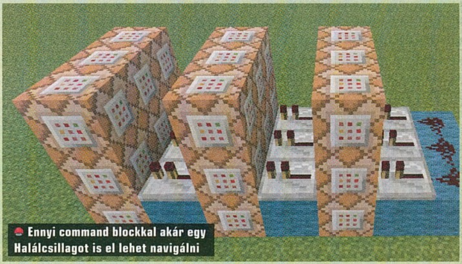
ALAPVETŐ PARANCSOK:

/clear	Eltávolít mindent vagy csak egy megadott tárgyat az inventoryból.
/difficulty	A játék nehézségét változtatja.
/enchant	Egy aktív (a játékos kezében lévő) tárgynak ad enchantot.
/gamemode	A játékmódot változtatja.
/give	Egy megadott tárgyat ad a játékosnak.
/effect	A potionök hatásait tudjuk a játékosra tenni.
/time set vagy **add**	Az idő állítására szolgálnak.
/spawnpoint	Az újraéledési pontot állítja be.
/tp	A megadott koordinátára teletranszportál.
/xp	Tapasztalati pontok adhatók egy játékosnak, ha beírjuk a mennyiség után az „L" betűt, szintet is adhatunk vele (vagy akár el is vehetünk).
/weather	Az időjárást állíthatjuk be.
/say	Az utána beírt szöveget jeleníti meg.

Természetesen a parancsok pontos megadásának általában több komponense is lehet, de ha magában beírjuk a parancsot a parancssorba, akkor a játék segítségképpen kiírja a helyes formátumot. Egy kicsit bonyolultabb parancs a **/gamerule**, ami után beírva bizonyos parancsokat, a játék néhány szabályán tudunk módosítani. Kikapcsolhatjuk a tűz terjedését, vagy a creeperek azon tulajdonságát, hogy robbanáskor átrendezik a terepet.

És most elérkeztünk a command blockokhoz kapcsolódó egyik legösszetettebb részhez: az eredményjelző táblához. Az eredmények kijelzéséhez három elem szükséges: egy név, amire a parancsokban való hivatkozáshoz van szükség (ezért nagybetű-érzékeny, és csak egy szó lehet), egy megjelenítendő név (ez adja meg, hogy a pontszám milyen néven jelenjen meg), végül egy kritérium, hogy az adott pontszám miket jelenítsen meg. Összesen öt kritérium érhető el, az első a **dummy**, ez egy, csak paranccsal szerkeszthető pontszám, amit így szabadon beállíthatunk különböző, tetszőleges pontok mutatására. Ezután jön a **deathCount**, a pontszám, ami akkor növekszik eggyel, ha meghalunk, a **playerKillCount** magától nő eggyel, ha a játékos megölt egy másik játékost, a **totalKillCount** pedig akkor is növekszik, ha egy mobot intéz el a játékos. Az utolsó kritérium a **health**, ami az egyetlen nem szerkeszthető pontszám, és értelemszerűen a játékos életét jelzi. Ahhoz, hogy ezeket meg is tudjuk jeleníteni, használnunk kell a **/scoreboard objectives setdisplay** parancsot, amivel háromféle módon tudjuk megjeleníteni a

Ha nem érted a cikkben leírtak nagy részét, ne keseredj el, hiszen ez már a haladó szint



Ennyi command blockkal akár egy Halálcsillagot is el lehet navigálni

pontszámokat. A **list** a TAB-bal elérhető menübe teszi be a pontokat a nevek mellé, a **sidebar** egy oldalt megjelenő kis kockában mutatja a kívánt pontszámot, a **belowname** pedig a játékos feje fölött lévő név alatt jelzi ki a pontokat, és ez a jelzés 10 kocka távolságig látható.

Emellett fontos megemlíteni a csapatok létrehozásának lehetőségét, mivel akár el is nevezhetjük, vagy át is színezhetjük ezek nevét, sőt, kikapcsolhatjuk a csapatsebzést is. És ha már szó volt az eredményjelzőről, akkor érdemes tudni, hogy a csapatok pontszámai is ugyanúgy feltüntethetők, mint az egyéniek.

Végezetül térjünk rá az utolsó és egyetlen olyan parancsra, amely csak command blockkal használható. Ez a **/testfor**. A parancs működésének feltétele, hogy egy comperatort tegyünk a command block mellé („A" bekötési ponttal a blokk felé), majd bizonyos keresési feltételeket kell megadnunk. Ha ezután a blokkba jelet vezetünk, akkor az kísérletet tesz arra, hogy a keresési feltételeknek megfelelő játékost/játékosokat keressen, és ha ez sikerül, akkor jelet ad a comperator irányába, melynek jelerőssége a megfelelt játékosok számával növekszik. Ez nagyon jól kombinálható az eredményjelző parancsokkal is.

Az itt felsorolt command block lehetőségek nagy része egyértelműen az egyedi pályaépítőknek kedvez, a pályaépítés részleteiről viszont a következő számunkban olvashattok majd bővebben.

Csajok, szex, és a videojátékok

[ÍRTA GREG5] *Az új Tomb Raider megjelenésének apropóján úgy gondoltuk, kicsit körbejárjuk a nők és a szexualitás kapcsolatát a videojátékokkal: miként jelenik meg a gyengébbik nem ebben az interaktív szórakoztatási formában?*

A zenecsatornáktól kezdve a reklámokon át a bulvárig ma már mindenhol a hölgyek, a gömbölyded formák, és ezek minél feltűnőbb bemutatása képviselik a legbiztosabb visszatérő témát. Nem véletlen, hogy az egyik legrégebbi marketinges mantra a „sex sells", vagyis a szex (mindent) elad, ezt pedig már az őskor óta vallják nem csak a szakemberek – már a legelső, római kori „reklámszlogenek" is a nők elcsábításának ígéretével próbálták vásárlásra bírni a férfiakat. Az embert, a férfit a zsákmányszerzés után mindig is a női nem érdekelte az első helyen, és lényegében ez minden társadalom és civilizáció alap mozgatóegysége – ami nem csoda, hiszen ezen ösztön évmilliós genetikai kódolása nélkül már réges-rég kihaltunk volna. Történelmünk során inkább csak az változott, hogy az egyes korokban és társadalmakban mennyire volt elfogadott a nők és a szexualitás nyílt „kiteregetése".

KEZDJÜK AZ ELEJÉN...

A média négylépcsős fejlődésében az első három idején még szinte teljes tabut jelentett a nők és a szexualitás nyílt ábrázolása: a középkorban még azonnali keresztre feszítés és élve elégetés járt a parázna gondolatok kinyilvánításáért. A nyomtatás feltalálását követő két évszázad még ugyancsak a szigorú egyház árnyékában telt, ám a felvilágosodással együtt megjelentek az első, nyíltan szexuális tartalmú könyvek – elég csak a hírhedt de Sade márki kizárólag parázna gondolatokat boncolgató irományaira gondolnunk. Franciaországban és az idealizált brit birodalomban is voltak már a 18-19. században határozottan pornográf művek, melyeket természetesen teljes diszkréció mellett, a pult alól árultak. A mozgókép feltalálásával gyakorlatilag egy időben jelentek meg az akkor még ruhás nőkről szóló rövidfilmek, majd az első otthoni vetítőgépekhez már kimondottan a nemi aktust a középpontba helyező filmeket is forgattak Amerikában – ezekből láthatunk pár képkockányit a Gengszterkorzó című HBO-sorozatban is.

A hosszú felvezetés után nézzük korunk két legújabb kommunikációs és szórakoztató csatornáját, az internetet és a videojátékokat! A legtöbb okostojás szerint a nagyközönség számára is elérhető internet fejlődését alapvetően határozták meg a szexet a középpontba állító tartalmak; ahogy a Stop Shop 2-ben is elhangzott: „Mire való az internet, ha nem arra, hogy olyan elborult kefeléseket láss, amikben neked soha nem lesz részed?"

JÁTSZANI IS ENGEDD!

Videojátékokról nagyjából az 1970-es évektől kezdve beszélhetünk, ám a pár pixeles, fekete-fehér grafika természetesen még nem tette lehetővé emberek, nemhogy nők felismerhető ábrázolását – a lenge digitális csajok, és azok „továbbgondolásai" amúgy sem a játéktermekbe valók. Ettől függetlenül már a világ legelső (!) videojáték-kabinját, az 1971-es Computer Space-t is egy lenge öltözetű nővel az oldalán népszerűsítették – holott az űrháborúhoz nem kifejezetten a szép lányokat társítjuk a fantáziánkban. Nyugodtan kijelenthető tehát, hogy a marketing és reklámpiac történetében szinte mindent először nőkkel próbáltak meg eladni, kezdve az 1920-as

Top 20 jó nő a videojátékokban

20

Amber és Crystal Bailey
Dead Rising 2
Hiába állnak a rossz oldalra, mikor elszabadulnak a zombik, azért mégiscsak kíváncsiak lennénk, hogy az ikrek mire képesek...

19

Alyx Vance
Half-Life 2
A lány, aki elsőre talán fel sem tűnik, aztán idővel mégis belezúgsz. Talán egyszer még Gordon Freemant is szóra bírja.

18

Jill Valentine
Resident Evil-széria
Csak egyet mondunk: ha kitörne a zombiapokalipszis, akkor azt szeretnénk, hogy egy ilyen dögös rendőrnő vigyázzon ránk.

17

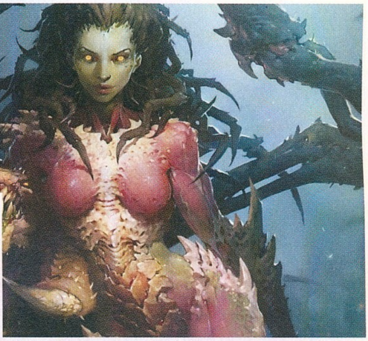
Meryl Silverburgh
Metal Gear Solid-széria
Meryl tipikus példája annak, mikor egy nő elsősorban nem a külsejével, hanem az intellektusával hódít. Imádjuk minden szavát.

16

Miranda Lawson
Mass Effect 2
Igazi tökös űramazon, akit a legtöbben meg sem mernének szólítani. Viszont ha van egy űrhajód, még jó is lehetsz nála.

A teljes árú bolti játékok közt a Sims első két részénél mérték a legnagyobb női játékos arányszámot: a vásárlók és kipróbálók több mint ötven százaléka a gyengébbik nemből került ki. Itt egyébként egyedülálló módon a fejlesztőcsapat mintegy fele szintén nőkből áll.

Leisure Suit Larry: a játék, ahol a nő még nem központi karakter, csupán a főszereplő vágyának tárgya



Nők a stratégiai játékokban: Sarah Kerrigan a StarCraft programok egyik legfontosabb karaktere, a Red Alert 3 szereplőinek viszont jobbára csak az jutott, hogy szexin pózoljanak a remélhetőleg magasabb eladások érdekében

évek borotvás, rágós és cigarettás óriásplakátjaitól a 60-as évek tévéreklámjaiig. Ez egy borzasztó egyszerű és biztonsági formula, amely nem igényel semmiféle kreativitást, és viszonylag garantált hatású. Amíg világ a világ, egy jó nő a férfiakat mindig érdekelni fogja, aki pedig kellően hiszékeny, az tudat alatt úgy fogja gondolni, hogy ha a terméket megveszi és használja, esélyes, hogy a hozzá társított hölgyhöz hasonló lepi meg hamarosan.

Ennek ellenére egyáltalán nem volt jellemző, hogy a böszme játéktermi gépeket lenge hölgyekkel népszerűsítsék, a játékokban való feltűnésükre pedig az első otthoni gépek megjelenéséig kellett várni. Már a legelső jelentős otthoni játékkonzolon, az Atari 2600-ason megpróbálkoztak a szex ábrázolásával, sőt, a Mistique nevű cég gyakorlatilag kizárólag ilyen programok gyártására alakult. Az 1982-től tevékenykedő vállalat azonban közönséges stílusban, öncélúan használta fel a szexuális témát. A Custer's Revenge-ben például egy álló szerszámú cowboykalapos karakterrel harcoltunk, győzelem esetén pedig megerőszakolhattuk a kaktuszhoz kikötözött tehetetlen indián lányt. Hasonló stílusban mozgott többi programjuk is: olykor népszerű játéktípusok alpári szexista változatát készítették el, sokszor úgy, hogy gyakorlatilag csak a pixeltömböket cserélték le valamiféle férfi vagy női nemi szervekre emlékeztető halmazokra.

A nyolcvanas évek első felében nem igazán jelent meg értékelhető, nőiességgel operáló játék, talán csak néhány szöveges vagy igen lenge öltözetű hölgyekkel illusztrált kalandcímet említhetnénk meg. Egészen 1987-ig kellett várnunk az első olyan, valóban számottevő programra, amiben kiemelt helyet kapott a női csáberő. A programot Leisure Suit Larrynek hívták, a főhős pedig egy kissé szerencsétlen, középkorú karakter volt, akinek bár nem volt egyéb célja, mint beférkőzni a pixelbigék bugyijába, mindezt ötletes fejtörőkkel, virtuóz párbeszédekkel és igényes humorral vitte véghez, ráadásul jó pár részen keresztül.

VALAMI BEINDUL...

A női karakterek szerepeltetése, főleg főhősként, pláne szexuális célzattal egyáltalán nem volt jellemző a kilencvenes évek közepéig. Bár már 1986-ban felbukkant Samus Aran űrzsoldosnő a Nintendo legendás Metroid-sorozatának legelső részében, igazából nem adott hozzá semmit a játékhoz az a tudat, hogy karakterünk a gyengébbik nemet képviseli – ebben persze komoly szerepet játszott az is, hogy ez csak a program legvégén derült ki. A Giana Sisters nevű pofátlan Super Mario klónban is hiába irányíthattunk két fiatal nővért, a kor technikai színvonala, a pár pixeles grafika nem tette lehetővé, hogy ennek bármiféle hangulat- (urambocsá' tesztoszteron-) fokozó szerepe legyen. Egészen 1996-ig, a 3D forradalomig kellett várnunk, hogy a PC-k és az aktuális konzolok elérjék azt a grafikus szintet, hogy ne csak egy-egy rajzolt szépséget csodálhassunk meg, de valós időben, mozgás közben szemléljük a női mozgáskultúra báját. A „forradalmat" elindító hölgyet vélhetőleg senkinek sem kell bemutatnom: Lara Croftról van szó, aki pixeles domborulataival és baltával vágott arcával azon nyomban milliók szívét hódította meg. A sikerhez viszont nem volt elég ennyi: az első Tomb Raider a mozgásával és a szabadságával önmagában is forradalmi program volt, amire csak ráerősített a dekoratív főszereplő. A legenda szerint egyébként Lara kvázi véletlenül lett ekkora mellekkel megáldva, sőt, a program készítésének kezdetén még szó sem volt női főszereplőről, tehát a fejlesztők alapvetően nem a dekoratív női külsőre építették fel a legelső Tomb Raidert, az inkább csak a későbbi részeknél vált egyre fontosabbá. Ettől függetlenül Lara villámgyorsan az egyik legismertebb és legáhítottabb videojáték-szereplő lett, a 3D-s gyorsító kártyák forradalma pedig kapóra jött a gyorsan kapcsoló fejlesztőknek és kiadóknak: ami minden más iparágban működik, mért pont játékoknál ne menne? Tegyünk dekoratív szereplőt a programba, őt rakjuk ki a borítóra, és máris garantált a magasabb eladás. Így jött létre Lara fantasyklónja, Rynn a Drakanból, Regina a Dino

Kaileena
Prince of Persia
Mindenki odavan a rosszlányokért, pláne, ha Monica Belucci hangján szólalnak meg. Mi sem tudnánk ellenálni neki.

Nariko
Heavenly Sword
Igazi gyönyörű teremtés, akit viszont nem érdemes felbőszíteni, mert ha odacsap, azt jó darabig emlegetni fogod.

Sarah Morrison
Tabula Rasa
Igazi rosszkislány, aki nagyon messzire szökött otthonról. Persze az ő kedvéért mi is keresztülvágnánk a galaxison.

Zoe Castillo
Dreamfall
Zoe tipikusan olyan lány, akiért szinte bármilyen kalandot bevállalna az ember. És itt most nem a kalandjátékokra gondolunk...

Ada Wong
Resident Evil-széria
A Resident Evil világában nem a fertőzöttek a legveszélyesebbek. Itt van például Ada, aki nem csak agyafúrt, de gyönyörű is.

Elexis, a Sin egyik gonosza: nem csak bögyös volt, de a mellméretével egyenes arányban elvetemült is

Mirror's Edge és No One Lives Forever: a játékok, amelyek bebizonyították, hogy a nők nem csak tárgyak, és a feminim főhősöknek akkor is van értelme, ha a belső nézet miatt (az átvezetőkön kívül) semmit nem látunk belőlük

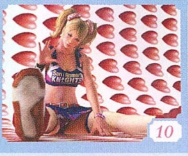
Crisisből, és a fejlesztők még főellenségek gyanánt is elkezdtek igazi szilikonbombázókat szerepeltetni, elég csak Elexisre gondolnunk a SIN című FPS-ből.

A lavinát persze nemcsak a Tomb Raider indította el, hiszen a szép nők videojátékban való szerepeltetése (miután a technika elérte a megfelelő színvonalat) túlságosan is kézenfekvő volt, ám szinte biztos, hogy jó pár kiadó azonnal összekapcsolta Lara formás poligonhegyeit és a főszereplésével készült játék milliós eladási számait. A női nemet persze nem csak programbeli szereplőként lehet felhasználni figyelemfelkeltésre, ugyanilyen kézenfekvő csinos lányokat alkalmazni a játékok reklámkampányai során. Erre a legismertebb példát a különböző videojátékos kiállítások nyújtják: a megboldogult ECTS-en, és szinte az összes E3-on gyönyörű hoszteszek próbálták meg nagyobb figyelmet kivívni az általuk promotált játékoknak, de ugyanígy a tévéreklámokban és az óriásplakátokon – külföldön ilyenek is vannak több mint egy évtizede – is komoly szerep jut a cuki pofikáknak és feszes idomoknak. Ez még mindig az egyik legbiztonságosabb módja a férfifigyelem felkeltésének – napjainkban viszont mintha ez a trend kicsit visszaszorulóban lenne, az utolsó három Need for Speed esetében például már az EA sem érezte fontosnak, hogy alulöltözött lányokkal hívja fel a játékra az egyszeri játékosok figyelmét.

GERILLA SZEXVISELÉS

Bár nincsenek ilyen jellegű belső információink, ennek ellenére teljesen biztos, hogy a megbotránkoztatást keltő, esetleg extrém szexuális lehetőségeket nem csak azért helyezik el a játékokban (bújtatott vagy feltűnő formában), mert a tervezőnek éppen olyan napja volt. Ezek az elemek a tudatos népszerűsítési stratégia részei, a lényeg, hogy az adott produktum valahogy bekerüljön a köztudatba. Egyszerűen hírértéke van annak, hogy a Dragon Age-ben akár meleg kapcsolatra is van lehetőségünk, és a „fajok közti szex" is teljesen új értelmet nyer egy olyan űroperában (Mass Effect), ahol a legelképesztőbb sci-fi lények szerepelnek. Valószínűleg a GTA híres-hírhedt Hot Coffee botrányát – a játékban „bennefelejtett", és egy apró módosítással könnyen feloldható szex minijáték – tudatosan tervezték, csak épp senki nem gondolta, hogy ekkorát fog szólni, és hogy a szövetségi bíróságnak is lesz hozzá egy-két keresetlen szava. A PS3-as Heavy Rainben a lepedőakrobatika számos részét improvizálhattuk kontrollerünk segítségével, és lám, a játék ezzel máris bekerült pár kevésbé igényes híradóba. Bármilyen apró játékbeli szexuális cselekedetnek hírértéke van, és nemcsak a szakmai oldalakon: sokszor a „hagyományos" média csak akkor számol be egy játékról, ha abba valami nagyon szokatlan, extrémen kirívó dolog (tehát szex és/vagy erőszak) került. Ennek köszönhetően pedig több millió ember ismerheti meg az adott játékot, méghozzá költséges reklámhadjárat nélkül – a „sex sells" mantra ilyenkor többszörösen bizonyítottá válik. Persze semmi gond nincs azzal, ha egy játékban szép női idomok, alkalmanként a szexualitást előtérbe helyező momentumok bukkannak fel – már amennyiben az kellőképpen művészien van ábrázolva, és a program egész miliője, sodrása indokolttá teszi. Tökéletes példa erre az említett Mass Effect, ami az elmúlt évek egyik legtartalmasabb, legsokrétűbb játékszériája, rengeteg felfedezni valóval és egyéb lehetőséggel. Ezek közül csak egy, hogy kellően virtuóz beszélőkével sok mindenkivel összejöhetünk a hajónk fedélzetén. De említhetnénk akár a tavalyi Far Cry 3-at is, ami szintén egy monumentális, sok tízórás utazás, ahol a gyönyörű Citrával való „kalandunk" csupán egy a rengeteg élmény közül, amit átélünk a végigjátszás során. De ne dőljetek be az olyan középszerű játékoknak, ahol úgy gondolják,

Top 20 jó nő a videojátékokban



Juliet Starling
Lollipop Chainsaw
A játékától ugyan kicsit sem ájultunk el, de mindig is arra vágytunk, hogy egy ilyen pomponlány drukkoljon nekünk is!

Vanille
Final Fantasy XIII
Ha kinyitotta a száját, az mindig fájdalmas volt, de még így is a Final Fantasy univerzum egyik legbájosabb karaktere.

Faith
Mirror's Edge
A lány, aki nem kapta meg azt a kellő figyelmet, amit megérdemelt. Mi még azért fohászkodunk, hogy visszatérjen egyszer.

Poison Ivy
Batman: Arkham-játékok
Kétségtelenül a legjobb nő Gothamben, még a zöld bőre ellenére is. Nem is értjük, Batman hogy tud ellenállni neki.

Christie Monteiro
Tekken 4
Azt hihetnétek, hogy csak egy a verekedős játékok női közül, de egymaga többet ér, mint a Dead or Alive széria összes szilikonbabája.

Egy 2005 előtti műveltséget mérő kutatásban többen ismerték fel képről Lara Croftot, mint II. János Pált, az akkor regnáló pápát.

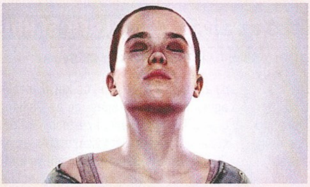
● X-Blades és Lollipop Chainsaw: két játék a sok közül, amelyek szépen bizonyították, hogy a szőke buksi és a formásra tervezett test még egyáltalán nem elég ahhoz, hogy a játékosok tóduljanak a boltok pénztáraihoz

hogy két (tucat) formás mellel minden mást palástolni lehet! Igen, nagyon szexi a vörös hajú vámpírnő a BloodRayne-ben, Juliet Starling is eszméletlenül dögösen pózol láncfűrészével és iskolásruhájával a Lollipop Chainsaw-ban, de gondolkodjatok vásárlás előtt, esetleg olvassatok el pár kritikát, és ne csak a dudaméret alapján döntsetek egy program megvételéről. Ezen a határvonalon egyensúlyoz a Dead or Alive sorozat is. Tény, hogy itt egyedi módon járul hozzá a könnyed játékmenethez a mellek ringatózása, de a falatnyi felsőben harcoló cuki lányok nélkül sehol nem lenne a verekedős széria, és mostanra a riválís japán csépelős programok (Tekken, Soul Calibur) is kezdenek túlzásba esni mellügyileg – ám nem szabad elfelejteni, hogy itt a dekoratív külsők mögé profi játékokat is kapunk.

NEM CSAK A JÁTÉKOK SZEXISTÁK

Arról egyébként, hogy mennyire szexközpontúak a játékosok, maguk is úton-útfélen tanúságot tesznek. A játékkiállításokon a hoszteszek nem győznek fotózkodni a szép lányokat korábban csak monitoron látott érdeklődőkkel, és már a legelső Tomb Raiderhez is heteken belül elkészült a karakterünket meztelenítő nude patch; azóta sem jelent meg olyan program női főszereplővel, amihez ne gyártottak volna pillanatok alatt meztelen poligonokat. Igen, az FPS-ekhez is: Kate Archer sárga feszülősét is eltávolították a No One Lives Foreverben, pedig ott ennek nem sok értelme van az átvezetőket leszámítva. Azonban nem is ezeknél a játékoknál, hanem a kreativitást, saját tartalmat, testreszabást támogató programokban élhetik ki magukat igazán a játékosok. Nem véletlenül van külön felhívva a száguldozók figyelme a Forza Motorsportban és a LittleBigPlanetben, hogy ne alkossanak kiskorúak számára sértő tartalmat (mondjuk a Kill Billből Punci Merciket), ám a Soul Calibur IV-ben például már nincs ilyen tiltás, így a Pénisz Harcosok mai napig lankadatlanul róják köreiket az online arénákban, de az is emlékezetes volt, mikor a Spore génlaborjából sorra jöttek ki a Péniszszörnyek és Csöcsikék.

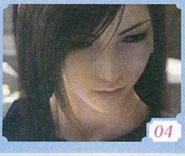
● Ellen Page nem csak arcát, hangját és mozgását adta a PS3-as Beyond: Two Soulshoz, de a tehetségét is



Az élő közvetítést biztosító twitch.tv oldal adásai között pedig egyre több dekoratív gyönyörűség tűnik fel, akik nem annyira játéktudásukkal, mint vélt vagy valós cukiságukkal vonzanak magukra alkalmanként akár több ezer nézőt is. Tara Babcock szupermodell például elég gyenge Starcraft 2 játékos, streamjét mégis legalább annyian nézik, mint a legdurvább koreai bajnokét. Hasonló népszerűségnek örvend Mia Rose is, aki korábban filmes karriert futott be, igaz, csupán olyan mesterművekben szerepelt, mint például a Whore of Warcraft. És igen, a pornóipar már nemcsak a népszerű filmeknek, de a játékoknak is elkészíti maga XXX-es változatát: igaz, a Call of Duty, Grand Theft Auto és World of Warcraft adaptációknak nem sok közük van az alapanyaghoz, de már csak a nevükkel rengeteg embert vonzanak magukhoz.

A nők tehát mindenhol ott vannak, és elválaszthatatlan részét képezik a 21. századi játékoskultúrának. A televíziós adókkal, internetes oldalakkal ellentétben úgy érezzük, a videojáték-iparral még nem szaladt el a ló, egészséges mértékben szervírozza az erotikát, ám a gagyi, mellbedobással harcoló programok sikeressége még mindig azt mutatja, hogy a játékosok lehetnének sokkalta tudatosabbak vásárlásaikkal – szerencsére az új Tomb Raider esetében nem kell sokat gondolkodni a vételen. ●

Kate Archer
No One Lives Forever
A kém, aki örökre elrabolt a szívünket. Két felejthetetlen kalandunk volt vele, és még mindig reménykedünk egy harmadikban...



Tifa Lockhart
Final Fantasy VII
A Final Fantasy sorozat tele van emlékezetes női karakterekkel, de Tifánál csodásabb lány biztos, hogy nem volt még egyik részben sem.

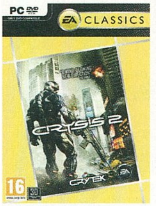
Candy Suxxx
GTA: Vice City
Candy tipikusan az a lány, akit soha nem vinnél haza bemutatni a szüleidnek, de a haverjaid megőrülnének, ha veled látnák.

Elizabeth
BioShock Infinite
Még csak alig pár hete ismerjük, de már elrabolt a szívünket; ezt a lányt egész egyszerűen nem lehet nem imádni.

Lara Croft
Tomb Raider-széria
Igazából sosem volt kérdéses, hogy kié lesz az első hely, hiszen tudjátok, hogy az első szerelmet sosem lehet elfeledni.

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**



CRYSIS 2 Visszaharap a Nagy Alma

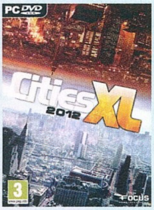
ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Crytek**

A múlt hónapban alaposan kivesézett Crysis 3 egy korszakot hivatott lezárni – elvileg ez volt az utolsó előtti dobozos Crytek-játék, a német gyökerű vállalat a jövőben már csak digitálisan terjesztett, és elsősorban a free-to-play piacra szánt címekkel akarja megkeresni a mindennapi betevőt. A Crysis 3-ba mégse sikerült beleadni apait-anyait, így a legjobb vételnek továbbra is a második epizód számít, amely még több év elteltével is ugyanolyan kidolgozott shooter, mint amilyen a kiadása pillanatában volt. Az idő vasfoga példának okáért szinte egyáltalán nem fogott rajta, maximális beállításokkal, Full HD felbontásban még mindig szemkápráztatóan gyönyörű tud lenni. Oké, az ellenfelek továbbra is borzasztóan rondák, olyanok, mintha egy NDK-ban készült sci-fiből lettek volna importálva, de ezen azért túl lehet lépni. Kifejezetten hosszú FPS, amely tartogat meglepetéseket, pazar helyszíneket, kiváló lőfegyveres összecsapásokat, és a nanoruha használatára kihegyezett szituációkat. Kosárba vele!

Szegény ember SimCityje CITIES XL 2012

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Focus Home Interactive** FEJLESZTŐ **Focus Home Interactive**

A Focus Home Interactive kiváló üzleti érzékkel rendelkezik: gyakorlatilag egy hároméves játékot csomagol át minden egyes évben, új évszámot tűzve a címbe, belenyúlva egy kicsit a tartalomba, és hipp-hopp, már el is készült az új epizód. A Cities XL 2012-t ezért, na meg az ezersok bugjáért is lehet utálni, és azt is hazugság lenne állítani, hogy jobb lenne, mint bármelyik SimCity epizód, de a tény ettől még tény: a 2003-as SC4 után szinte ez volt az egyetlen sorozat, ami megpróbálta betölteni a Maxis által hátrahagyott űrt. A 2012-es változat kifejezetten gyönyörű, a beépíthető terület úgy egymilliárdszor nagyobb, mint a tanyaszimulátornak is beillő SimCityben, játékmenete pedig talán még kidolgozottabb is. A szimuláció nem annyira hihető, technikai hibákból még mindig rengeteg akad, a Focus Home hozzáállása pedig még az EA-nél is rosszabb, de akinek nem futja még SimCityre, az nem járhat olyan rosszul ezzel a programmal.



SONIC & SEGA ALL-STARS RACING Sünrali

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Sega** FEJLESZTŐ **Sumo Digital**

A Sonic-univerzummal sok embert ki lehetne kergetni a világból, mert az antropomorf lények intézményét a Sega valamikor a kilencvenes évek legelején vitte túlzásba, azóta pedig csak még szélsőségesebb ötletekkel és kreatúrákkal tudta öregbíteni az egykoron színvonalas sorozat hírnevét. Már csak ezért is érdekes kakukktojás a Sonic & Sega All-Stars Racing, hiszen semmilyen szempontból sem szokványos Sonic-rész, mégis a család egyik legjobb darabja. Ez persze a fejlesztőt ismerve nem meglepő, a Sumo Digital a teljesen arcade versenyzés egyik igazi mesterműhelye, és már az is hatalmas érdem, hogy a botrányos Sonic-világból ki tudott hozni valami élvezeteset. A második részt pont a mostani számban teszteltük, de ha valakinek esetleg szűkebb lenne a pénztárcája, ezzel is ugyanolyan jól elszórakozhat, hiszen a játékmenet, sőt, még a karakterek többsége is megegyezik a friss verzióban látottal, csak épp ez sokkal olcsóbb annál – ez pedig azért elég fontos szempont.

Nem gond többé az alvás THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

ÉRTÉKELÉS **96%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **2K Games** FEJLESZTŐ **Bethesda Softworks**

Hatalmas lépésre készül az Elder Scrolls-sorozat: a mostani számunk első felében boncolgattuk az Elder Scrolls Online-t, a saga legelső MMORPG epizódját, de mivel az őszig egyáltalán nem fog megjelenni, a Skyrimot pedig még mindig kifejezetten borsos áron kínálják, ezért érdemesebb eggyel hátrébb lapozni a sorozat történetében. Az Oblivion ugyanis azon kevés játékok egyike, melyek gyönyörűen öregednek. Technikai szempontból már egyáltalán nem képviseli az élbolyt, a nem játékos karakterek kidolgozása és animációja egyenesen nevetséges, de az Obliviont sose ezért, hanem a gigantikus világáért, az ezernyi küldetéséért, a hátborzongatóan jó hangulatáért szerettük, az pedig ugyanolyan jó, mint 2006-ban. Manapság már annyira olcsón mérik, hogy minden szerepjáték-rajongónak, vagy a stílussal csak most ismerkedőnek ott kell lennie a polcán az egyetemes játéktörténelem eme fontos, minden szempontból megkerülhetetlen darabjának.

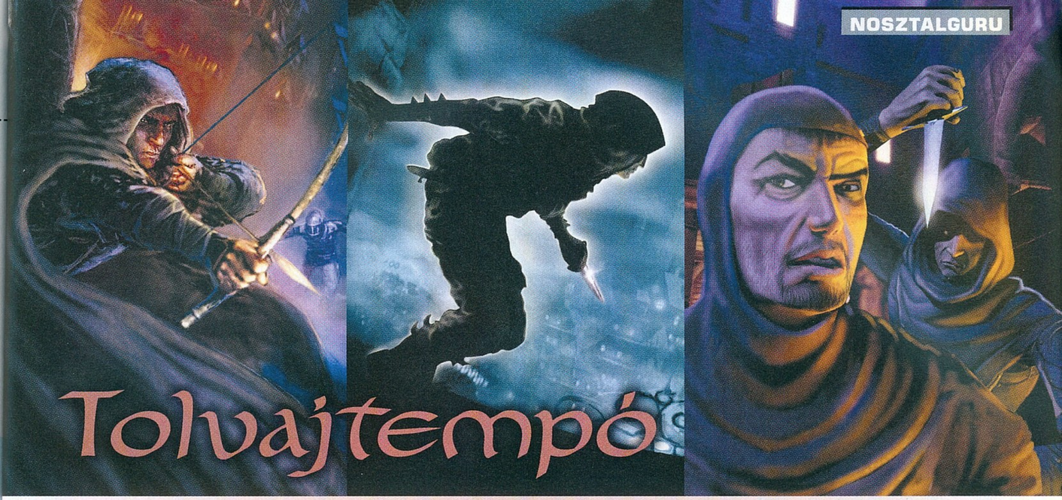
THE NEXT BIG THING A nagy durranás

ÉRTÉKELÉS **86%** ÁRA **1999 Ft** KIADÓ **Focus Home Interactive** FEJLESZTŐ **Pendulo Studios**

Habár a játékidő növelésének helyes módját mind a mai napig nem tudta megtalálni a spanyol Pendulo, a Runaway óta nevük egybeforrt a hihetetlenül látványos, de azért egyszerűcske kalandjátékokéval. A The Next Big Thing viszont előnnyel indult a többi Pendulo-játékhoz képest, amit elsősorban kiváló, valóban érdekes történetének tudhat be. Univerzuma egy olyan alternatív, az '50-es éveket ábrázoló világ, ahol az emberek robotokkal és szörnyekkel élnek egy légtérben. Los Angelesben valami mégis balul sül el: a veterán újságíró, Daniel Murray és fiatal, tapasztalatlan társa, Elizabeth Allaire egy betörésnek lesz szemtanúja, amely természetesen egy hollywoodi celebet érint. A kiváló címlapsztori lehetősége nem hagyja őket hidegen, azonnal belevetik magukat a nyomozásba, de még csak nem is sejtik, hogy milyen kalandba csöppentek... A TNBT tehát egy izgalmas detektívsztori, humoros jelenetekkel, csodás látványvilággal, így jó pár kellemes délutánra számíthat az, aki még hisz a kalandjátékokban, és hajlandó alig kétezer forintot áldozni rá!

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

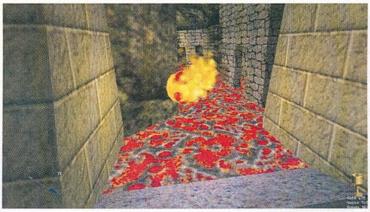
Scania Truck Driving Simulator (2990 Ft), **Saints Row 2** (2490 Ft), **Battlefield 3** (6400 Ft), **Bulletstorm** (4990 Ft), **Dark Messiah of Might and Magic** (1990 Ft), **Tropico 3** (1990 Ft)



Tolvajtempó

[ÍRTA STÖKI] Jó hír, hogy feléled a Thief-széria, még jobb, hogy a Deus Exet és a Tomb Raidert már sikeresen újragondoló Eidos Montreal fejleszti a sorozat negyedik játékát. Az elsőt már belepte a patina, hiszen éppen tizenöt éve jelent meg, és új irányt mutatott a first person shootereknek.

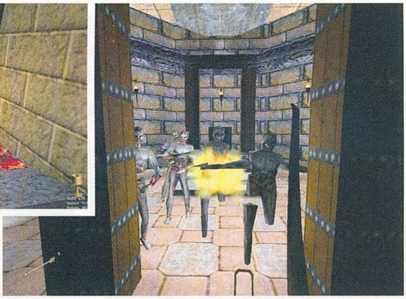
A kilencvenes évek elején a Wolfenstein 3D-vel és a Doommal elindult az FPS-őrület, és sorra jelentek meg a korábbiaknál erőszakosabb lövöldözős játékok. Ezekkel jól elvoltak a játékosok, de az évtized végére kicsit már megcsömörlöttek tőlük, és ki voltak éhezve egy olyan címre, ami a mészárláson túl valami alapvetően újat mutat. 1998 végéig kellett várniuk, amikor a Thief: The Dark Project megjelent, és megmutatta, hogy a belső nézetes játékmenet nem feltétlenül jár együtt a vérrel és a végeláthatatlan mészárlással.



RADIKÁLIS VÁLTOZÁSOK

A játék ugyanis a baj elkerülését, az ellenségek kicselezését támogatta. A főhős – egy fantasy-steampunk keverék világ mestertolvaja – változatos eszközökkel vágott neki a kalandnak, de harcban nem volt túl hatékony, főleg túlerővel szemben: egy-egy ellenfelet talán le tudott még vágni, de több együtt már komoly gondot okozott neki. Viszont tudott kúszni, mászni, úszni, rohanni, ugrani, lendülni, vakítógránátot dobni, zárakat nyitni, különleges nyílvesszőkkel fáklyákat eloltani és köteleket kifeszíteni, vagy éppen tárgyakat dobálni, hogy elvonja a közelben levő ellenségek figyelmét. Tolvajunk árnyékba bújhatott, viszont ott is figyelnie kellett arra, hogy milyen felületen lépked, mert míg a szőnyeg elnyelte a hangot, addig a márványon kopogott minden lépés, és az őrök figyelmét a gyanús hangok is felkeltették. A Thief volt az első olyan FPS, amiben az ellenfelek mesterséges intelligenciája a látottak és hallottak alapján figyelt fel főhősünkre, alig volt szkriptelt esemény a játékban, és ezért a program többszöri újrajátszásra is izgalmas volt.

A Thief legendásan jó játék volt, és olyan sorozatokat ihletett meg, mint a Splinter Cell, a Hitman, vagy éppen a Dishonored



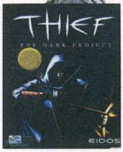
Hiába volt belső nézetes játék a Thief, egyáltalán nem azt várta a játékostól, hogy harcoljon, sőt, a lényeg pont azt volt, hogy kerülje el a nyílt küzdelmeket

NEHÉZ SZÜLÉS

A Thiefet még Ken Levine (akinek keze munkáját most éppen a BioShock Infinite dicséri) vezetésével kezdték el fejleszteni, ő volt az, aki a világ alapjait lerakta. A program eleinte Diablo-szerű akció-szerepjátéknak indult, de sokat változott a koncepció, mivel maga a projekt is sokat hányódott. Ennek oka az volt, hogy a fejlesztő Looking Glass anyagi gondokkal küzdött, az austini részlegét (ami szintén dolgozott a programon) be is zárta, és Levine is lelépett. Volt időszak, amikor úgy tűnt, nem is készül el a játék, maguk a készítők sem hittek benne, aztán egy meetingen valaki bedobta a lopakodós játékmenet ötletét. Ettől kapott erőre a fejlesztés, és végül erre felhúzva készült el a program, miközben a Looking Glass sok korábbi ötletet kidobott belőle. 1997 márciusában még semmi nem működött rendesen, a játék tele volt bugokkal, az MI pedig egy katasztrófa volt. A fejlesztők gyilkos finisben, a kimerülés határán jutottak el oda, hogy a játék már tükrözte valamennyire az elképzeléseiket.

IGAZI HATTYÚDAL

A Thief végül két és fél év fejlesztés után jelent meg, és addigra hárommillió dollárt feccöltek bele. De megérte: a boltokban közel kétmillió példány ment el belőle, és ez lett a Looking Glass Studios üzletileg legsikeresebb játéka. Sajnos a céget végül ez sem mentette meg, két évvel később bezárt, és több stúdió hordta szét a darabjait. A Thief 2-t még ők készítették, de a harmadik részt már az Ion Storm (mindkét folytatás egész jóra sikeredett). A program hatása azonban az egész játékvilágot érintette, és mai napig érezhető: a Thieftől sokat tanult a Splinter Cell- és a Hitman-sorozat, vagy épp a nemrég megjelent Dishonored.



ADATOK

KIADÓ
Eidos Interactive

FEJLESZTŐ
Looking Glass Studios

KIADÁS ÉVE
1998

PLATFORMOK
Windows

Ha a játékban összefutottál ezekkel a marcona srácokkal, akkor valamit csúnyán elbaltáztál...

A KÖZELLENSÉG

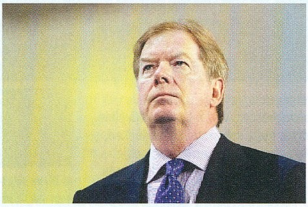
[ÍRTA STÖKI] **Vezetőcsere zajlik az egyik legnagyobb játékkiadó, az Electronic Arts élén. A lépés várható volt az elmúlt évek után, de azért érdemes átvenni az okokat, illetve azt, hogy az EA miként lett a játékosok egyik kedvenc kiadójából a sokak által utált, nagy gonosz mamutcég.**

Március nem volt kellemes időszak az Electronic Arts életében. A SimCity megjelenése botránytól volt hangos, majd a cég elnök-vezérigazgatója (CEO-ja), John Riccitiello bejelentette, hogy lemond. A két esemény nem független egymástól, de Riccitiello és az EA gondjai bőven a SimCity előtt kezdődtek. Sőt, még azelőtt, hogy Riccitiello egyáltalán a vállalat élére került volna.

VOLTAK AZÉRT JÓ ÉVEK IS

Az Electronic Artsot 1982-ben alapította az azóta játékipari legendává vált Trip Hawkins, és már kezdettől a játékkiadás volt a cég fő profilja. Ami eleinte remekül működött, az EA olyan klasszikusok elterjedéséhez járult hozzá Amerikában, mint az Archon, a Bard's Tale vagy a M.U.L.E. Pár év alatt a cég elég nagyra hízott, és elkezdett saját fejlesztésű programokat is készíteni, az első ilyen, az 1987-es Skate or Die! rögtön szép sikert hozott. Az EA népszerű volt a játékfejlesztők körében, mert tisztességesen megosztozott velük a hasznon, és művészként, sőt rocksztárként tekintett a legjobb fejlesztőkre, ami a cég kommunikációjában is megjelent. Aztán 1991-ben Hawkins új kihívásokat keresve lelépett megalapítani a 3DO-t, és nagyjából ekkor kezdődtek a bajok.

A vállalat irányítását ugyanis a cég korábbi értékesítési vezetője, Larry Probst vette át, aki más iparágból érkezett a játékvilágba, és csak a dolgok üzleti része érdekelte. Hawkins alatt Probstnak is nagy szerepe volt az EA felvirágzásában, de amikor ő lett a legfőbb irányító, máshogy kezdte működtetni a vállalatot. A fejlesztők hamar megtanulták, hogy ez az EA már nem a barátjuk, különösen, amikor Probst felvásárlásokba kezdett, és a megszerzett csapatokat arra állította rá, hogy futószalagon termeljék a játékokat. A



Larry Probst, aki rövid idő alatt nem csak a fejlesztőkkel, de a játékosokkal is megutáltatta az EA-t

legszomorúbb ilyen történet a Bullfrogé: Peter Molyneux Populoust és Syndicate-et összehozó cége az EA alatt több rossz játékot is kénytelen volt kiadni, aztán Molyneux lelépett, a csapat pedig pár év után megszűnt.

Probst 2007-ben vonult háttérbe (azért az EA egyik főrészvényese maradt), és akkor vette át a stafétát John Riccitiello. Korábban ő sokáig dolgozott Probsttal, 1997-től általános vezérigazgató-helyettes volt, de 2004-ben lelépett, és csak akkor jött vissza, amikor már CEO-nak hívták. Akkor úgy tűnt, ő jó választás: Riccitiello sokat és szenvedélyesen tudott beszélni játékokról, több interjújában is előjött, hogy ő is aktív játékos. És a következő években az EA az addigra bejáratott sikeres brandek (sportjátékok, Need for Speed, Sims) mellett valahogy mindig kiadott valami újat és frisset is. A BioWare megvásárlásával felkarolták a Mass Effectet és a Dragon Age-et, a kétezres évek második felében elindították a Crysis- és a Dead Space-sorozatot, a Rock Bandekkel sokkal elegánsabban lovagolták meg a ritmusjáték-őrületet, mint az Activision a Guitar Heróval, és még a Brütal Legendet is megmentették. Aztán jött a gazdasági válság, és csőstül jött a gond.

HA EGY ÓRIÁS ELESIK...

A válság eleve megviselte a céget (a leépítések a magyar irodát is érintették), de a következő években a megzuhant EA-részvényárfolyam csak nem akart feljebb kapaszkodni, és ebben már több hibás döntés – vagy ha finomítani akarjuk: üzleti pech – is szerepet játszott. A legfőbb gond talán az volt, hogy több, igen költséges játék is nagyot bukott. Mindenekelőtt az APB: All Points Bulletint és a Star Wars: The Old Republicot kell megemlíteni. Az előbbi fejlesztése ötvenmillió dollárt emésztett fel, utóbbit pedig minden idők legdrágább játékaként tartják számon (szakértők szerint több százmillió dollárba került), de egyiknek sem sikerült a tervek szerint megvetnie a lábát a WoW mellett az MMO-piacon. Az APB szerverei rövid idő után le is álltak (a játékot később megvette a K2 Network), a The Old Republic pedig részben ingyenes játékra állt át, hogy megállítsa játékosbázisa zuhanását.

A SimCity DRM-je ismét a játékipar ördögének szerepébe taszította az Electronic Artsot, azonban a problémák nem a városszimulátor megkérdőjelezhető védelmével kezdődtek, hanem jóval korábban

APB, avagy All Points Bulletin. Mind a mai napig nem értjük, hogy mit látott az Electronic Arts ebben a játékban

A teljes igazsághoz az is hozzátartozik, hogy mindkét játék bugosan, nem teljesen készen jelent meg, ami mindig felbőszíti a játékosokat – és ugyanez volt a gond Dragon Age 2-vel is. Mivel ez is és a SW:TOR is BioWare-játék, akárcsak az első napi DLC-vel és elcseszett befejezésével szintén nagy viharokat kavaró Mass Effect 3, hamar elterjedt a játékosok körében, hogy az EA szétbarmolja a jobb sorsra érdemes fejlesztőcsapatot.

És ezzel el is érkeztünk a másik nagy gondhoz: a vállalat az elmúlt években nem tudott jól sáfárkodni a stúdióival. A Pandemicet például kénytelen volt bezárni alig két évvel azután, hogy megvásárolta, ami pedig a BioWare-rel történik, az gyanúsan emlékeztet a Bullfrog utolsó éveire. A cég a közösségi játékok terén sem volt sikeres: nagy bevásárlásokkal (a Plants vs. Zombiest fejlesztő PopCapot is megvette) lépett be erre a piacra, de éppen akkor, amikor az emberek kicsit megcsömörlöttek már a Farmville-től meg a többi Facebook-játéktól, ezért ez a befektetés nem fog gyorsan megtérülni.

És mindezek tetejébe ott az EA rossz híre, amit részben még a Probst-érából örökölt, de azért az elmúlt években is tettek érte a fent említett döntésekkel. A játékos pedig kegyetlen fajta, sokkal kegyetlenebb, mint az újságíró. A játékos gond nélkül megszavazza az EA-t a világ legrosszabb cégének a Consumerist szavazásán, és ha felhúzza magát, simán bevési az 1-es értékelést a legfrissebb EA-játéknak az Amazonon. Ez utóbbi történt legutóbb a SimCityvel is, ami a másolásvédelmével rúgta el a pöttyöst a játékosoknál (és erősítette tovább a „nagy, gonosz EA" képét). A játék folyamatos internetkapcsolatot követel, állítólag azért, mert felhőben számol sok mindent. Erről hamar kiderült, hogy kamu: egyrészt netkapcsolat nélkül is vígan elfut a játék 15-20 percig, másrészt egy fejlesztő névtelenül lenyilatkozta, hogy csak a DRM miatt lett kötelező az állandó online jelenlét. Ráadásul a cég nem készült fel a játékosok rohamára, megjelenéskor több országban nem lehetett rendesen játszani a SimCityvel – az EA ügyfélszolgálata pedig egy netet megjárt chatlog szerint lekezelően elhajtott és profiljának kitiltásával fenyegetett egy reklamáló és a pénzét visszakövetelő ügyfelet.

...AKKOR NAGYOT ZUHAN

A rossz döntések és a még rosszabb PR odáig hajtotta a céget, hogy legutóbbi negyedéves eredménye nem alakult a terv szerint – Riccitiello ekkor mondott fel, corporate bullshit nyelven megfogalmazott levelében gyakorlatilag vállalva a felelősséget. Nyilván nemcsak az ő hibája volt minden rossz az elmúlt évekből, de ilyenkor bizony a CEO viszi el a balhét.

Az ügynek az EA számára az a legfontosabb tanulsága, hogy jobb egyensúlyt kell találni a nagyvállalati elvárások és a játékosok elvárásai között. Egy kiadóóriás termékként tekint a játékra, nézi, hogy mennyibe kerül az előállítás, mennyi a marketingköltség, mennyi a várható haszon, stb. A játékosoknak azonban a játék sokkal több ennél. És valószínűleg elnéznék az EA-nak, hogy futószalagon jönnek a FIFA-k és Need for Speedek, ha cserébe minden évben lenne pár igazán jó program, amiért őszintén lehet lelkesedni, még ha kicsit tovább tart és drágább is lesz a fejlesztés. Mert ezeket a címeket nem szabad elrontani idő előtti premierrel vagy aljas DRM-mel.

A játékosoknak pedig talán azt kellene belátniuk, hogy a világ nem fekete-fehér, egy EA-hoz hasonló kiadó más alapokon működik, mint egy kisebb, önállóbb csapat. Nagyszerű olyan szuperprodukciókkal játszani, mint a Battlefield 3 vagy a BioShock Infinite, és ilyeneket egy indie csapat soha nem fog tudni leszállítani, mert nincs hozzá elég pénze és embere. Éppen ezért most nem a kárörömnek van helye, hanem a reménynek, hogy talán az új CEO sikeresebb vizekre irányítja az EA hajóját.

Az új SimCity DRM-je legalább annyira felidegesítette a játékosokat, mint a virtuális városok lakóit a meteorok

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

➲ Helló, kedves PC Guru!
Azt szeretném kérdezni, hogy miként/mi módon lehet a Banditákhoz csatlakozni? Azt írja a magazin a 7. oldalon a ‚FRAKCIÓK ÉS TÁRSAK' résznél, hogy lehet. Régóta stalkerezek, de erről nem tudtam. Kérlek, segítsetek ebben.
Előre is köszönöm. A S.T.A.L.K.E.R. Clear Skyt is köszönöm. Amúgy nagyon jó az újság.
Hűséges olvasótok.

Lehet csatlakozni, bár szerintem sok előnye nincs (talán csak a SEVA ruha felfejlesztésében). Gyakorlatilag a játék elejétől úgy kell játszani, hogy minden olyan küldetésszálat, ahol banditák szerepelnek, vagy le kell passzolni, vagy lopakodva megoldani, és kvázi úgy megérkezni a Szeméttelepre, hogy semleges reputációd legyen. Mihelyst bementél a banditák főhadiszállására, a főnöknél (vasúti kocsi) vedd fel az elérhető küldetést, hogy kifelé menet se zaklassanak, innentől pedig már sínen leszel, ahogy mondani szokás. A legfontosabbat majd kifelejtettem: amikor a Szeméttelepre megérkezel, akkor lesz egy banditákból álló kordon; itt vagy hagyd magad kifosztani, vagy jobbra fuss el – mert különben a leendő cimboráid felkoncolnak...

➲ Szia!
A Stalker Clear Sky című játékkal van gondom. A fosztogatókhoz szeretnék csatlakozni. Nos, amikor a bolhapiacot akarnám megtámadni, akkor az embereim nem jönnek utánam, pedig a Beállításokban van olyan, hogy Támadási Parancs, amit alapból a „K" betűvel lehet kiadni, de megnyomom a gombot, és semmi. Akkor most mi van?

A beállításoknál lévő „Támadási parancs" a multis játékra vonatkozik, az egyjátékos szálon a háború ugyanis tőled függetlenül zajlik a frakciók között, tehát maximum csak csatlakozni tudsz egy támadáshoz, ami a PDA-n mellékküldetésként megjelenik.

SKYRIM

➲ Sziasztok!
A Skyrim nevezetű játékkal van problémám. Egyszer már válaszoltatok erre a kérdésre másnak, de nekem nem jött össze a dolog. A gond az, hogy a vérszopó „barátaim" engem is vámpírrá változtattak, és pár nap múlva jelentkeztek is a kellemetlen tünetek. Olvastam tőletek, hogy a kocsmában kell utánaérdeklődni a pletykáknak, ez meg is volt, sőt fel is kerestem a morthali Faliont. A gond itt kezdődik: rám támadt az egész városnépe, beleértve Faliont is, így véletlenül sem tudtam beszélni vele. Nem szeretném újrakezdeni az egészet, mert egy magas szintű karakterrel történt meg az eset, így kérdem: hogy oldjam meg a problémát?
Előre is köszöni hű olvasótok: ➲ AMADEUS

A vámpírlétnek több fázisa van, és az 1-4-ig tartó skálán te most pont a 4. (legdurvább) szakaszban vagy, ahol minden NPC megtámad. Feltehetőleg, mivel nem szándékosan választottad a vámpírformát, ezért a fertőzés óta nem ittál még vért, márpedig, ha nincs vér, akkor egyre mélyebbre süllyedsz a skálán. És hogy hogyan lehet az első, azaz a „biztonságos" fázishoz visszatérni? Igyál vért... (keress egy alvó embert/lényt, és Use funkció; egyébként ha meglátnak vérivás közben, akkor szintén megpróbálnak lecsapni a szemtanúk, tehát csak óvatosan), ha pedig ittál, akkor már nem piszkál senki, és nyugodtan felkeresheted Faliont...

Q.U.B.E.

➲ A 2011. 05-ös számhoz adott Q.U.B.E.-bal lenne egy kérdésem, és egy problémám:
Csak most jutottam el odáig, hogy feltelepítsem, de észrevettem valamit. Ez valamiért nem az a Q.U.B.E., amit én ismerek. Úgy értem, mások a pályák, meg minden. Ez valami régebbi kiadás, vagy mi? A problémám meg az lenne, hogy amikor van a terem közepén egy repülő kocka különböző színekkel, és a nyilak színének egyeznie kell a kocka színeivel, és akkor kinyílik az ajtó. Nos, a harmadiknál, amikor kinyílik az ajtó, akkor nem érem fel... Tudnátok segíteni?
Előre is köszönöm: ➲ SMILEYHEAD

Így van, ez egy korábbi kiadás, hisz a QUBE lényegében csak 2011 végén, 2012 elején jelent meg, és már nem is volt ingyenes (nem tudom Chris honnan/hogyan szerezte a miénket). Az alapelv, a kockák, a logikai fejtörők ugyanazok, de tényleg elképzelhető, hogy a pályák szerkezete kicsit más. Ami az említett helyszínt illeti, a kocka összes oldalának meg kell egyezni a falon látható nyilak színével, nálam mondjuk pont úgy jött ki, hogy a lila nyíl melletti kijárat az utolsó forgatásnál – amikor már minden szín stimmelt – közvetlenül az orrom elé került, tehát a padlóra. Azonban ha nálad nem ez történt, szerintem akkor is megoldható a dolog, hisz a kijárat kinyílt, csak a szobát kell továbbforgatnod a nyilakkal (ugyanis a szoba fordul, nem a középső kocka).

FEAR 3

➲ Kedves Tika!
A F3AR-ral kapcsolatos a kérdésem. Megvettem az imént említett játékot, és magyarul telepítette fel. A játék is magyar lett, és nem lehet sehol se feliratot váltani, mert a szöveg angol, csak a felirat magyar. Nem tudnál küldeni egy angolosítást, amit le tudok tölteni?
Válaszod előre is köszönöm.

Ez gondolom steames verzió, ha igen, akkor próbáld meg a következőt: a Steam Játékkönyvtárban a FEAR3 elemen jobb egérgomb, Tulajdonságok, Nyelv fül, és itt angolra váltani.

FALLOUT 3, KANE &LYNCH

➲ Üdv!
Megvettem a Fallout 3-at, és mikor fel akartam telepíteni azt írta ki, hogy helyezzem be a helyes lemezt. Miután kidühöngtem magam, utánanéztem fórumokon, ahol írták, hogy távolítsam el a daemon toolst, amit meg is tettem, ezután fel is tudtam rakni, játszottam vele pár órát, majd kiléptem. Másnap akarom elindítani, és megint ezt a problémát írja ki. Nosza, fel is mentem megint a fórumra, ahol leírták mit kell csinálni, meg is csináltam mindent, de nem működik. Ilyenkor mi a teendő?
A másik problémám, hogy a Kane & Lynchben nem tudom kilőni a dömperből a sofőrt. Lövöm az ablakát, mint állat, kicsit megreped, de nem törik ki, és az ürge se nagyon akar eltávozni az élők sorából. Az achievementes leírást is néztem, ahol azt írjátok, hogy öt fegyveres rohan elő valahonnan, de nálam nem jöttek elő (mondjuk ezt annyira nem bánom: D), de az alapján se tudtam megcsinálni, pedig elég sokszor megpróbáltam...
A válaszokat előre is köszönöm.

Fallout 3 – A másolásvédelem piszok érzékeny, a Daemon Tools mellett a CD-író szoftverek (Alcohol, Nero stb.) kiegészítőit sem szereti, ráadásul nem tudom, hogy ezek maradványaira (registry) vagy még egyes DVD-olvasókra is háklis-e, de múltkor egy hasonló cipőben járó olvasóval hetekig leveleztünk/kísérleteztünk a témában, és a végén megunta, aztán lekapott a netről egy no-dvd exét... Nem tudtam hibáztatni érte...

A dömpersofőr esetében sorozatlövő fegyver kell, és azt hiszem, a sofőr oldalán lévő ablakot is ki kell bontani rövid sorozatokkal, nem csak a szemköztit. Jó sok skuló kell, de ki fog törni. Lásd a http://tinyurl.com/ar58ahq videót (8. perc környékén).

BLOOD BOWL, BORDERLANDS 2

➲ Tisztelt PC Guru!
Szeretnék két kérdést feltenni.
Az első: Még a 2012/02-es számotokhoz lehetett kapni a steames Blood Bowl: Legendary Editiont. Na, az lenne a gond, hogy kb. egy hete írtam be a kódot Steambe, a játékot le is töltötte, de mikor belépek a játékba, ott is kér egy kódot, de ha oda beírom a serial key-t akkor nem fogadja el. Ez miért van?

A második: Már régóta megvan a Borderlands 2, és egyszer, amikor játszottam vele, töltés közben lefagyott az XBOX-om. Újraindítottam, majd láttam, hogy a mentésem elveszett. Ha jól emlékszem még akkoriban (olyan tavaly ősszel lehetett) írtátok ti is, hogy valami bug miatt sok mindenki elvesztette a karakterét... Na, szóval én mi miatt veszthettem el a profilom? Ha ez valami bug miatt volt, akkor kijavították már? Vagy egyáltalán bugtól volt ez a profilelvesztés?
Előre is köszönöm szépen a válaszotokat!
További szép napot.

1. A Steam kliensben, a Játékkönyvtárban a Blood Bowlon nyomj jobb egérgombot, és a „Játék CD-kulcsának megnézése" opciónál található kulcsot kell a Player Key mezőbe beírni (mivel két kód is látszik itt, ezért nem az Activation, hanem a felső, „sima" karaktersorozatot használd). A „másolás a vágólapra" funkció használata után a CTRL+V (beillesztés) művelettel beilleszthető a kód a fent említett mezőbe, így nincs meg a véletlen elütés veszélye.

2. Szerintem az egy másféle bug volt, konkrétan úgy emlékszem, hogy a multiban a hackelt save állományokkal játszó emberkéket likvidáló játékosok fertőződtek meg, és vesztették el a mentéseket. Ám ez a biztonsági rés már rég javításra került, ugyanakkor volt egy sor más, fagyásokkal és mentésekkel kapcsolatos hiba is, amit azóta szintén javítottak. A teljes javítási lista (http://tinyurl.com/aav48lp) tükrében javaslom, hogy minél előbb lépj fel online státuszba az Xboxon, és hagyd, hogy a javítások automatikusan letöltődjenek.

DIABLO 3

➲ Üdv!
Azzal kezdem, hogy a következő SC2 miatt mentem fel a battle.net-re, és találtam egy Diablo3 próbaverziót. Csináltam battle.net acc-ot, letöltöttem, futott, a Skeleton King küldetés után kiírta, hogy játszhatok tovább, de küldetést nem kapok. Sebaj, beszereztem dobozos verzióban, aktiváltam, és elkezdtem telepíteni, nem kért destination foldert, én meg sehol sem láttam, automatikusan csinálta a telepítést. 3x!!! Most a 3. után írok. Az első kettő két hibaüzenettel állt le:
ERROR: The file C:\Program Files (x86)\Diablo III\InspectorReport.temp could not renamed to C:\program Files (x86)\Diablo III\InspectorReport.
Warning: The folder C:\Program Files (x86)\Diablo III\InspectorReport.temp could not be deleted.
Ezután megkerestem a mappát és töröltem. A 3. próbálkozás ugyanott állt le, de csak szimplán közölte, hogy hiba lépett fel a telepítés közben, próbáljam meg újra, vagy forduljak a supporthoz. ➲ ATTILA

Szerencsésebb lett volna a Dio3 próbaverzióba beregisztrálni a dobozos kulcsát, de talán így sem lesz gond. A hibaüzenet alapján úgy gondolom, hogy két lehetőség van, az egyik, hogy a telepítést futtasd rendszergazdaként (jobb egérgomb az ikonján, Futtatás rendszergazdaként), a másik lehetőség pedig, hogy a vírusirtód szórakozik veled (szimplán csak kapcsold ki a telepítés idejére). Amennyiben még mindig rosszalkodna, távolítsd el a Diablo 3 maradványait (Vezérlőpult – Programok eltávolítása), utána jöhet a hátramaradt mappa törlése, és ha kell, akkor fésüld át a registryt is, aztán újratelepítés.

GOTHAM CITY IMPOSTORS

➲ Üdvözletem mindenkinek!
Az a kérdésem lenne a Gotham City Impostorsszal kapcsolatban, hogy kapok-e majd több Classt, Customot, mert most csak 2 db van, és gameplay-ekben is láttam a játékosoknál 5-6 Classt? És akkor ezek a szintekhez jönnek majd (mint a Call of Dutyban)?
Válaszotokat előre is köszönöm: ➲ MR. @

Csak egyet lehet az ingyenes játékban feloldani, a további Custom Loadoutok DLC-ként, azaz letölthető – fizetős – tartalomként szerezhetők be. A Starter Impostor Kit adja a #3-at, a Professional Impostor Kit pedig a #4-5-öt, illetve az Ultimate az előző két pakkot együtt. Tehát összesen 5 slot szerezhető be.

SIN

➲ Sziasztok!
Nem tudjátok, hogy hogyan kell a SiN Episodes Emergence játékot elindítani a Steam programmal? Mert ha rámegyek a játék ikonjára mindig a Steam jön elő. Kérlek, segítsetek. Előre is köszönöm.

A Steam kliens legyen elindítva, és persze légy bejelentkezve azzal az accounttal, amihez a játék tartozik, illetve ha még nem tetted volna, akkor a Játékok / Termék aktiválása a Steamen menüpont alatt regisztráld be a SIN CD-kulcsát. Majd a Steamben felül Játékok – Játékkönyvtár megnézése, itt válaszd ki a Sint a bal oldalon, majd a JÁTÉK opciót. Ha csak egy villanás vagy annyi sem történik, akkor lépj ki a Steamből, és a Steam ikonján jobb egérgomb, majd Futtatás rendszergazdaként, és utána a fentiek szerint indítsd a játékot.

DIABLO 2

➲ Helló, PC GURU!
Diablo 2 vs. Win7. Először eredeti játékkal próbáltam. Telepítem, patchek fel, d2vid.tst indítása majd a 3D-t választom. Elindítom és semmi. Egy icipici ablakocska a bal felső sarokban. Kilépek, és ez az üzenet fogad: unhandled exception access _ violation (c0000005). Mi a megoldás? Próbáltam 2D-ben, nem jó, kisebb képernyőfelbontásban az se jó, kis ablakban elindul, de az nem az igazi. Segítsetek, kérlek, ha tudtok, de légyszi a választ részletesen írjátok le, mert nem vagyok „programozó". Köszönöm a segítséget.

A következőket próbáld meg:
1. Diablo 2 ikonján jobb egérgomb, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, és a „Futtatás a következő kompatibilitás üzemmódban" elé pipa, majd a listából kiválasztani a Windows XP SP2-t. Plusz ugyanitt alul a „Jogosultsági szint"-nél „A program futtatása rendszergazdaként" elé pipa. Majd OK, vagy Alkalmaz.
2. Ha még mindig nem működne, akkor a Diablo 2 ikon - jobb egérgomb - Tulajdonságok - Parancsikon fül útvonalon a Cél mező végéhez írd hozzá, hogy -dxlevel70 -w
Tehát valahogy így nézzen ki: „C:\Program Files\Diablo II\Diablo II.exe" -dxlevel 70 –w"

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

➲ Helló, Guru!
Nemrégiben feltettem a Medal of Honor Airborne-t a laptopra, amin jól kellett volna futnia. De nem tette. Telepítés után, amikor elindítottam azt írta: a videokártyád nem megfelelő! A gép adatai: Intel i3 2.3GHz, 4GB RAM. A videokártya nevét/fajtáját nem tudom csak annyit, hogy 128-as. És még azt szeretném megkérdezni, hogy van-e esély, hogy ezen a gépen a Sniper Elite V2-vel játsszak (akár low grafikán csak élvezhetően)
Előre is köszönöm válaszotokat!
Nagy, nagy, nagy rajongótok: ➲ ROHAMKUKAC

A laptop és az i3 alapján valószínűsítem, hogy Intel HD3000-es, CPU-ba integrált videokártyád van (olyan nincs, hogy 128-as, az esetleg a VRAM mennyisége lehetne). Az Airborne esetében sajnos nincs apelláta, ha azt mondja, hogy nem megfelelő, akkor azt inkább úgy tessék érteni, hogy nem támogatott (az integrált VGA-nál ez gyakori). A Sniper Elite v2 viszont elvileg elindulhat, sőt ezt elég egyszerű leellenőrizni, nem kell mást csinálni, csak letölteni a steames demót – http://tinyurl.com/7hxrjhv

KANE & LYNCH: DEAD MEN

➲ Kedves PC Guru!
A 2013. februári magazinhoz a címben említett játékot kaptam. A játék nagyon jól fut, de elértem a 14-es misszióra, ahol hangtompítós puskával kell lopakodni, és a társunk jönne utánunk, na, itt a bibi. Lelövök szépen csendben mindenkit, próbáltam lassan, gyorsan, mindenhogy, de nem mozdul. Néztem videót is, és az alapján is próbáltam, de semmi. Ha tudtok valami megoldást, legyetek szívesek válaszolni! Előre is köszönöm!

Carlos, ha jól rémlik, csak akkor mozdul, miután az összes őrt eltávolítottad az útból, és egy bizonyos pontnál még a parancskiadásra is vár. Nos, remélem az erőd kapujáig valóban tiszta az út – őrtorony balra a hegyen, tábortűznél az őrök, kapu előtt a strázsa, és ott is az őrtorony, plusz egyéb még látható célpontok kiiktatása. Ha ez mind megvan, akkor a célkereszttel (esetünkben az a kis fehér pötty) kell a kapu előtti területre mutatni és megnyomni a "3"-as billentyűt (ha jól emlékszem, ez a mozgás parancs).

Bemutatkozott a Galaxy S4!

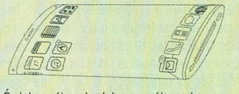
TERMÉK NEVE **GALAXY S4** GYÁRTÓ **SAMSUNG** MEGJELENÉS **2013 ÁPRILIS** ÁR **NEM ISMERT**

A Samsung bemutatta a legsikeresebb androidos okostelefon-család legújabb tagját, a Galaxy S4-et. A készülék minden téren igyekszik felülmúlni a még mindig élen járó S III-at, és bár egyelőre nem volt alkalmunk kipróbálni, a hivatalos specifikációk alapján sejthető, hogy a koreai gyártónak megint nem akad potenciális kihívója a csúcsminőségű Android-telefonok piacán. Az S III-hoz képest nem változott sokat a formatervezés, a 136,6x69,8x7,9 mm-es S4 ugyanolyan nőiesen finom dizájnt kapott, mint sikeres elődje. Súlya 130 gramm, színe fehér vagy fekete, csodaszép Full HD felbontású Super Amoled kijelzőjének átmérője pedig 4,99 hüvelyk. Hátuljára egy 13, elejére egy 2 MP-es kamera került, melyeket a Dual Camera funkciónak köszönhetően akár egyszerre is tudunk használni. A Drama Shottal négy másodperc alatt száz képet készíthetünk, melyeket az Eraser funkció szűr meg úgy, hogy csak a fókuszba vett objektum látszódjon, az elé került, gyorsan mozgó tárgyak (pl. autók) ne.

A hardvert illetően sem kell aggódnunk, az Exynos 5 Octa chipsetre erősített főegység négy 1,8 GHz-es, és ugyanennyi 1,2 GHz-es magot tartalmaz, melyeket 2 GB memória és egy PowerVR SGX-544MP3-as grafikus mag tesz villámgyorssá. Tárhelyből 16, 32 és 64 GB kérhető, de persze microSD-vel ezt az egekig bővíthetjük. A Galaxy S4 3G-s és 4G LTE-s kiszerelésben is elérhető lesz, akkumulátora 2600 mAh-s, operációs rendszere pedig Samsungra szabott 4.2.2. Megjelenés április végén várható, ár még nincs.

Telefon körüli kijelző az Apple-től

TERMÉK NEVE **NINCS**
GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **NINCS**
VÁRHATÓ ÁR **NINCS**



Érdekes, új szabadalmat nyújtott be az Apple. A kaliforniai gyártó kísérletezett egy sort a számára eddig idegenként kezelt, szerves alapú OLED-kijelzőkkel, és kitalálta, hogy milyen jópofa lenne egy olyan iPhone, aminek mind a négy oldala egyetlen hatalmas, körbehajtott HD-kijelzőből áll. A tervekhez persze nem szabad konkrét terméket rendelni, ezek még csak elképzelések, koncepciók, melyek egy nap vagy valóra válnak, vagy nem. Ugyanakkor érdemes kiemelni, hogy a telefon széléig lógó képernyő terve már sokszor felmerült, de sosem lett belőle semmi, mert egyrészt nem lenne megoldható a véletlen érintések elkerülése, másrészt pedig funkcionálisan sincs túl sok értelme. Mindegy, az Apple érti.

Így működik a PlayStation 4

TERMÉK NEVE **PLAYSTATION 4** GYÁRTÓ **SONY** MEGJELENÉS **2013 ŐSZ** ÁR **NEM ISMERT**

A Sony a cikk írásának pillanatában zajló GDC-n végre nyíltan beszélt az új generációs PlayStation APU-egységéről, mely közelebb hozza ugyan a konzolt a PC-s architektúrához, de azért tartalmaz pár igen érdekes megoldást.

Azt ugye eddig is tudtuk, hogy a főegység nyolc AMD Jaguar processzormagot tartalmaz, melyek egyébként nem változtak semmit, azaz ugyanúgy működnek, mint az okostelefonokba szánt társaik. A magok kétszer négyes blokkokra osztva dolgoznak, megosztják egymás között a 2 MB-os L2-es gyorsítótárat, fogyasztásuk pedig nagyon alacsony a teljesítményükhöz viszonyítva. Ami a grafikus magot illeti, 18 CU-ból áll, melyek közül négyet a többitől eltérő módon integrálnak (tehát a 18 sokkal inkább 14+4), hogy a párhuzamos folyamatokat a fejlesztők az IGP-re háríthassák, tehermentesítve így a processzormago-

kat, melyeknek nem kell geometriát számolniuk, hanem tartalékolhatják az erőforrásokat olyan, csak főegységgel megoldható funkciókra, mint mondjuk a mesterséges intelligencia. Ráadásul a kiemelt CU-blokk nyers ereje még a ma kapható leggyorsabb asztali CPU-kat is felülmúlja, az AMD mérnökei szerint 400 GFLOPS-ra képes.

A videochip 64 szálat kezelhet egyszerre, API-k terén pedig OpenGL 4.0++-t támogat elsősorban, de a Sony egy saját platformot is fejleszt, melynek minden kódsorát a PS4-hez igazítják. Ez azt jelenti, hogy bár a japán cég egy klasszikus felépítésű konzolon dolgozik, a gép megtervezésekor a játékkészítői igények kielégítése volt a legfőbb szempont. Premier ősszel.

Ilyen lesz az Apple saját tévéje?

TERMÉK NEVE **ITV** GYÁRTÓ **APPLE** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

Az Apple sosem kommentálja a még be nem jelentett fejlesztéseit, az iTV-nek nevezett, gyönyörű okostévéről azonban egyre több információ lát napvilágot, hála az Xbit Labs fáradhatatlan újságíróinak. Az iTV elvileg 4K készülék lesz, 3840x2160 pixeles natív felbontással, mely egyáltalán nem állna távol az Apple-től, gondoljunk csak az oly sokszor emlegetett Retina Display szabványra. Csakhogy, akárcsak az iPhone 5 esetében, az iTV-nél is előállt a hatalmas képernyő nehézkes gyártásának problémája: a kínai gyáróriás Foxconn ugyan igyekszik teljesíteni az amerikai vállalat megrendeléseit, de mivel 2013-ban összesen 2,6 millió UHD-panelt fognak gyártani világszerte, esélyes, hogy nem lesz elég képernyő az idei bejelentésre. Ha ez így lesz, akkor az iTV-t még sokáig megerősítetlen termékként kezeljük majd, és erre enged következtetni az a tény is, hogy az iTuneson még nem találunk 4K felbontású tartalmakat, holott ugye egy saját televízió piacra dobása megköveteli a megfelelő képminőségű anyagok elérését. Ami a technikai részleteket illeti, az biztos, hogy az iTV megköveteli majd a folyamatos internetelérést, irányítható lesz iOS-es és OSX-es készülékekről, várható Siri és iCloud, illetve képmegosztás és folyamatos stream. Megjelenésre még tippelni sem lehet, de ha nem mutatják be a tévét az Apple júniusi show-ja alatt (a szintén pletykált iPhone 5S-sel egyetemben), akkor marad a 2014-es esztendő, mint korai alternatíva. Egy biztos: az Apple még sokat tehet a 4K elterjedéséért.

Hízik az Amazon-mobil

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT** GYÁRTÓ **AMAZON**
MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

Az Amazon a Kindle-lel nagyot robbantott a tablet-piacon, így érthető, hogy akárcsak a Google, a valaha kereskedelmi vállalatként ismert gyártó is be akar törni az okostelefonok szegmensébe. Azt már eddig is tudtuk, hogy a Kindle-mobil egy 4 col körüli androidos készülék lesz, most viszont az általában megbízható DigiTimes megszellőztette, hogy az Amazon, látva a trendek szerinti méretnövekedést, 4,7 hüvelykre emelte a telefon kijelzőjének képátlóját. A neves weboldal szerint a gyártást a kínai Foxconn intézi, de lehet, hogy csúszni fog a készülék, ilyen-olyan problémák miatt – ez persze nyilván csak a belsős források szempontjából van így, hisz hivatalos bejelentés még nem történt. Talán nyáron.

Nyáron jön az Ouya!

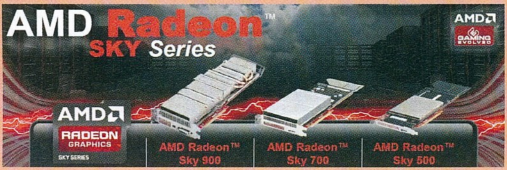
TERMÉK NEVE **OUYA** GYÁRTÓ **OUYA INC.** MEGJELENÉS **2013. JÚNIUS 4.** ÁR **99 DOLLÁR / FONT**

Végre pontos megjelenési dátumot kapott a független fejlesztésű, Android-alapú konzol, az Ouya. A gépet tavaly mutatták be egy igen sikeres Kickstarter-kampány keretében, és bár eredetileg márciusban kellett volna boltokba kerülnie, a decemberben kiküldött fejlesztői prototípus-példányokkal még voltak problémák, így a gyártásért felelős Ouya Inc. inkább csúsztatott a premieren és átalakította a kontrollert is. Bár a kickstarteres adományozók már áprilisban megkapják az első, végleges Ouyákat, a többi érdeklődőnek június 4-ig várnia kell, mikor is a gép az USA és az Egyesült Királyság területén elérhető válik, 99 dollárért, illetve ugyanennyi fontért. Sajnos magyar (azaz EU-s) dátum még nincs.

Felhők közé száll a Radeon

TERMÉK NEVE: **RADEON SKY 900, 700 ÉS 500** GYÁRTÓ **AMD** MEGJELENÉS **2013 Q2** ÁR **NEM ISMERT**

A GDC, bár alapvetően játékfejlesztői fórum, a gyártóknak is lehetőséget ad a kibontakozásra, főleg, ha videojátékokhoz készült termékekről van szó. Ezt használta ki az AMD is, és leleplezte a felhőalapú Radeon Sky családot, ami három, kifejezetten felhőrendszerekhez fejlesztett videokártyát foglal magába. A GNC-architektúrájú Radeon Sky 900, 700 és 500 VGA-k támogatják az összes népszerű API-t (DX 11.1, OpenGL 4.0 stb.), illetve a RapidFire-nek nevezett, kicsit még titokzatos eljárásnak köszönhetően segítenek leegyszerűsíteni a felhőalapú játék oda-vissza paraméterezését. Bár ez nagyon jól hangzik, a mostani cloud-hálózatokban nem aktiválható, mert a RapidFire-nek hardveres támogatásra van szüksége, erről pedig még csak most tárgyal az AMD. A gyártó egyébként alapbeállításokkal 720p-s felbontású, 30 fps-es streameket garantál, egyszerre akár hatot is. Ez a szám persze módosítható, lehet több szál rosszabb képminőség mellett, vagy kevesebb, de mondjuk Full HD-ban. A streamek tömörítéséért a H.264-es szabvány felel, így a veszteség szabad szemmel annyira nem feltűnő. Ugyanakkor a gyártó, paradox módon, csak a legvégső esetben ajánlja a felhőjátékot, és még mindig teljes vállszélességgel kiáll a megszokott felépítésű játék-PC-k mellett – erre az új HD 7990 a legjobb bizonyíték. A Radeon Sky kártyák megjelenése a második negyedév folyamán esedékes, pontos dátum és felhasználói ár azonban még nincs. Az viszont biztos, hogy nem olcsó, hanem luxustermékekről van szó.



Nyakunkon az erős középmezőny

GYÁRTÓ **NVIDIA**
TERMÉK NEVE **GEFORCE GTX 560 TI BOOST**
MEGJELENÉS **2013 ÁPRILIS**
ÁR **50-60 EZER FORINT KÖZÖTT**

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már valószínűleg kapható az Nvidia új felső-középkategóriás videokártyája, a GeForce GTX 650 Ti Boost (lásd még az ehavi ÁlomPC-t). Az AMD Radeon HD 7790-ese ellen küldött kártya 980 MHz-es alap és 1033 MHz-es boost-chip órajellel, 2 GB-nyi 192 bites GDDR5 memóriával, illetve Display Porttal, DVI-vel és HDMI-vel van felszerelve. Az új Boost az eddigi tesztek szerint ugyan tényleg drágább az AMD megoldásánál, de gyorsabb is, így jobb befektetés lehet az árcédulát is figyelő olvasók számára.

Villa a játék-PC-nek

TERMÉK NEVE **URBAN S41** GYÁRTÓ **THERMALTAKE**
MEGJELENÉS **2013 TAVASZ** ÁR **NEM ISMERT**

A Thermaltake bejelentette a Urban S41-es, játékosoknak tervezett házat. A közel 9 kg-ot nyomó, 516 mm magas, 220 mm széles és 520 mm mély S41 négy 5,25-ös és hat 3,5-ös meghajtóhellyel lett ellátva, tágas belsejében pedig akár 43 cm hosszú bővítőkártyák is elférnek. Az ATX és microATX alaplapokat fogadó monstrum ára és pontos megjelenési dátuma nem ismert, bár mire ezt olvassátok, talán már kapható lesz.

Jönnek az olcsó ultrabookok

GYÁRTÓ **INTEL**
TERMÉK NEVE **NINCS**
MEGJELENÉS **NINCS**
ÁR **NINCS**

Az ultrabook kategóriát az Intel 2011-ben 1000 és 1200 dolláros árcédulával határozta meg, de ahogy a piac fejlődik, egyre komolyabban kell venni az olcsóbb szegmensű termékeket is. Így aztán a chipgyártó bejelentette, hogy jönnek az 599 és 799 dollár közötti, Ivy Bridge i3-as processzorokkal felszerelt, alacsony árú ultrabookok is, 11,6 és 15,6 col közötti méretekben, 4 GB memóriával és 500 GB-os merevlemezzel. A gyártók már ráálltak az új sémára, kíváncsian várjuk az első táskabarát termékeket.

ASUS PadFone 2

TELEFONBÓL TABLETET

[ÍRTA CHOCHO] **Az ASUS tavaly év végén mutatta be a PadFone 2-t, és úgy döntöttünk, hogy magunk járunk utána, pontosan mit tud a tajvani gyártó második generációs (tabletté alakítható) okostelefonja. Annyi mindenesetre biztos, hogy a készülék gyönyörű.**

Az ASUS már jó ideje kísérletezik a tabletek és notebookok keresztezésével, két éve azonban egy még ennél is bizarrabb koncepcióval állt elő, mely a laptopokat mobiltelefonra cserélte. Így született meg az ASUS PadFone, ami nem lett túl elterjedt, és sokáig kérdéses volt, hogy lesz-e folytatása a „kísérletnek". Nos, lett, megérkezett a PadFone 2, a világ IT-s újságírói pedig egy emberként vonták fel szemöldöküket a készülék láttán, és sokakban megfogalmazódott a kérdés: van-e értelme az okostelefonok és a táblagépek ily módú keresztezésének, nem jobb-e a Samsung megoldása, mely a Galaxy Note 2-vel már másodjára tarolja le a piacot.

FÁBÓL VASKARIKA

A PadFone 2 tulajdonképpen egy sima androidos okostelefon, természetesen a szuperfejlett, prémium kategóriából. Az ASUS célja nem titkoltan a stílus királyaként ünnepelt Galaxy S III megszorongatása volt, persze nem üzleti, hanem teljesítmény és dizájn szempontjából. Kézbe véve a PadFone 2-t, bárki azonnal láthatja, hogy ez sikerült is: a készülék egyszerűen gyönyörű, bordázott hátoldala nagyon kényelmes fogást biztosít, súlya szinte nincs, mérete pedig még a sokszor emlegetett Samsung-csúcsmobil és az iPhone 5 után is tekintélyt parancsol. Ám a vásárlás során hozzánk kerülő méretes doboz nemcsak egy telefont rejt, hanem egy hozzá gyártott dokkolóegységet, a PadFone Stationt is, melybe a PadFone 2-t „becsúsztatva" egy 10,1 hüvelykes táblagépet kapunk. A hardver egy az egyben az okostelefonra támaszkodik, azaz a dokkoló tényleg csak a táblagépes élmény kényelmét, na meg a tartósabb üzemidőt szolgálja. A kiegészítőn és a PadFone 2-n túl kapunk egy átlagos minőségű fülhallgatót és egy töltőt is, ami természetesen adatkábelként is használható.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- **Gyártó:** ASUS
- **Termék neve:** Padfone 2
- **Ár:** 240.000 Ft-tól
- **Dimenziók:** 137,9x68,9x9 mm / 135 gramm (telefon)
- **Kijelzők:** 4,7" IPS+, 720x1280; 10,1" IPS+, 1280x800
- **Hardver:** négymagos processzor 1,5 GHz-en, 2 GB RAM, Ardeno 320 videochip
- **Tárhely:** 32, 64 GB (nem bővíthető)
- **Kamerák:** 13 MP hátlapi, 1,2 MP előlapi
- **Operációs rendszer:** Android 4.0.4
- **Egyéb infók:** A PadFone 2 Magyarországon PadFone Stationnel együtt kapható, kártyafüggetlenül. Létezik fehér és fekete kiszerelés is, nálunk utóbbi járt

CSAK OKOSAN!

Maga a PadFone 2 egyébként egy kiemelkedő minőséget képviselő okostelefon. A készülék legnagyszerűbb eleme a 4,7 hüvelykes, csodaszép IPS+ panel, melyet Corning Gorilla Fit borítás véd a karcolásoktól és az ütődésektől, natív felbontása 720x1280 pixelt és 16 millió színt kezel. A microSIM-kártyát a PadFone 2 tetején lehet becsúsztatni, ugyanitt egy 3,5-es jack dugó várja a zenehallgatás szerelmeseit, alul micro-USB-t és micro-HDMI-t tömörítő 13 tűs MHL, a bal oldalon pedig hangerőszabályzó és billentyűfeloldó gomb található. A kialakítás folyamatos használat mellett is tökéletes, a PadFone 2 ergonómiájára egy szavunk sem lehet. Ami pedig a teljesítményt illeti, nos, sokatmondó adat, hogy a telefon lelke egy négymagos, 1,5 GHz-en járatott Qualcomm S4 Pro processzor, melyet egy Adreno 320-as grafikus egység és 2 GB memória egészít ki, természetesen GPS-szel és 4G LTE-modullal. Bár a jelenleg kapható androidos csúcsmobilok sem szenvednek, ha egyszerre több alkalmazás betöltéséről van szó, a PadFone 2 nagyon-nagyon gyors, egyelőre nehéz olyan applikációt találni, ami megfekteti (érdekes, hogy a híváslista ezzel szemben időnként késik, nyilván valami szoftveres gond miatt). A háttértár lehet 32 és 64 GB, bővítésre viszont nincs lehetőség – ez utóbbi sajnálatos, manapság ugyanis egyre több helyet foglalnak a felhasználói programok, így egy 128 GB-os kiegészítés nem vált volna a készülék hátrányára.

A telefonon alapból Android 4.0.4 fut, de ez rögvest frissül 4.1.1-re, és mivel az ASUS igen jó kapcsolatot ápol a Google-lel (együtt hozták össze a Nexus 7-et is), az operációs rendszer újabb verzióinak támogatása is borítékolható. Bár könnyen hihetnénk, hogy a PadFone 2 sok áramot vesz fel, valójában megállja a helyét a konkurensek között. Folyamatos internetkapcsolat és napi nagyjából egy órányi telefonálás mellett is használható marad 30-36 órán át, mivel a PadFone Station beépített, 5000 mAh-s akkumulátorára is támaszkodhatunk. Jó hír továbbá, hogy a beállítások között igen részletesen adhatjuk meg, mikor milyen feladatot végezzen el a PadFone 2, így a gyári alapprofil finomításával akár még növelhető is az egyetlen töltéssel elérhető üzemidő.

Az egyetlen olyan dolog, amivel nem voltunk maradéktalanul elégedettek, a multimédia szekció. Az előlapi, 1,2 MP-es kamera rendben van, és a hátsó, Sony által gyártott 13 MP-es optika is csodaszép képeket készít, méghozzá villámgyorsan, 100 felvételt pörget le 6 másodperc alatt. Csakhogy a telepített gyári szoftver nem az igazi, valószínűleg az ASUS programozói barkácsolták össze; a menürendszere kaotikus, az olyan alapvető beállításokat is keresgélni kell, mint a zajszűrés vagy a WDR. A PadFone 2 előnye ugyanakkor, hogy akár 1080p-ben is képes felvenni, s eközben teljes felbontású képeket is készíthet, persze csak alapsebességen, 60 vagy 90 fps-en ez már nem működik. Zene- és filmlejátszás terén minden rendben van, noha a hangszórók kicsit tompán szólnak, így érdemes hangfalakra vagy fülhallgatóra kötni a készüléket.

A PadFone 2 telefonja kiváló készülék, felveszi a versenyt mind a Samsung, mind az Apple prémium termékeivel

Elsőre furcsa konstrukciónak tűnik egy telefon, ami képes „meghajtani" egy tabletként funkcionáló dokkot is, de ha jobban belegondolunk, akkor van benne logika, hiszen lényegében két készüléket kapunk egyben, és az okostelefonunk mellé már nem kell külön egy tabletet is szerezni, ha éppen arra vágynánk

TABULA RASA

A telefon persze csak egy dolog, van itt egy PadFone Station is, ami azon túl, hogy szép vékony, az összes alkalmazást képes „átvenni" a mobiltól, akár futás közben is. Ezt úgy kell elképzelni, hogyha mondjuk nagyban játszunk az Angry Birdsszel, de unjuk a kis képernyőt, felkapjuk a dokkolót, belesimítjuk a mobilt a hátulján kialakított foglalatba, és már élvezhetjük is a tízcolosra növelt méretet. Ezen felül a telefon operációs rendszere külön kezeli a mobilos és a táblagépes alkalmazásokat, szóval nyugodtan bevásárolhatunk a Google Play HD-szekciójában. A PadFone Station nincs kihatással a teljesítményre, a 10,1 hüvelykes kijelzőt ugyanaz a hardver hajtja, ami a telefont is – értelemszerűen nélküle nem használható. A Gorilla védelemmel ellátott IPS-kijelző szép, bár annyira nem, mint a telefoné, és a felbontás sem nő túl nagyot (összesen 80 pixelt), nyilván azért, hogy a készülék alkatrészeinek ne kelljen megerőltetni magukat. A dokkoló előlapi kamerája 1 MP-es, hátulra pedig a telefonba épített, 13 MP-es kamera kerül, amit egy nagy, monó hangszóró egészít ki.

Tabletként használva a PadFone 2-t végül is elégedettek lehetünk, a sebesség teljesen rendben van, a nagy méretnek köszönhetően magazinokat és könyveket olvasni is kényelmes. Az androidos alapoknak hála minden tapasztalt felhasználó könnyen eligazodik a menük között, bár az ASUS specifikációknak nevezett, exkluzív opció eléggé átlagos beállításokkal van tele, egyedül a HTC-nél látott gyorsabb betöltést érdemes kiemelni közülük. Alkalmazások terén már jobb a helyzet: az App Lockerrel kód mögé bujtathatjuk az idegen kezek elől rejteni kívánt tartalmat, a Webstorage-dzsel 50 GB felhőtárhelyet nyerünk ingyen, de találunk beépített szövegszerkesztőt (kettőt is), saját widgeteket, fájlkezelőt, Task Managert. A megszokott böngésző mellé előtelepítve érkezik a Chrome, a flash-támogatás pedig alapból adja magát (más kérdés, hogy egy gyakorlott Android-felhasználó úgyis a saját kedvenceit fogja használni). Egyedül az SD-bemenet és az első PadFone-nál még meglévő billentyűzet hiánya róható fel a Stationnek.

A PADFONE 2 EGYÁLTALÁN NEM OLCSÓ MULATSÁG, DE HA VALAKI SZERETNE OKOSTELEFONT ÉS TABLETET IS, ANNAK ÉRDEMES ELGONDOLKODNIA RAJTA

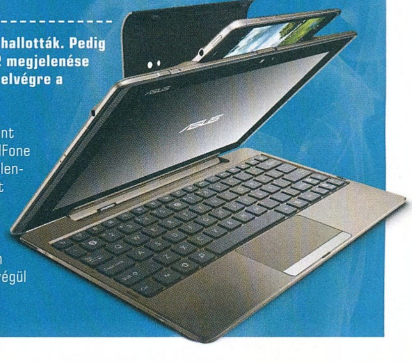
MILLIOMOSOK ELŐNYBEN

Az ASUS PadFone 2, mint okostelefon, kiemelkedő darab, gyakorlatilag mindenben felveszi a versenyt a kategória csúcsát képező többi termékkel, sőt, nem egyszer meg is előzi azokat. Tabletként használva is hozza a gyártótól megszokott minőséget, a célközönség pedig egyértelműen táblagéppel nem rendelkező okostelefon-felhasználókból áll. Hogy ez az üzleti kör mennyire tág, nem tudjuk, de az ASUS nagyon bízik a koncepcióban, hisz már idén télen kapunk egy harmadik generációs PadFone Infinite-et, sőt, egy Galaxy Note-szerű FonePad is meg fog jelenni. A PadFone 2 tehát ajánlott termék, főleg ha egyszerre akarunk okostelefont és tabletet is (de nem két külön készülékként), ám a magas ár (minimum 240.000 Ft) sokakat elrettenthet a vásárlástól.

KÉT SZÉK KÖZÖTT A PADFONE ALÁ

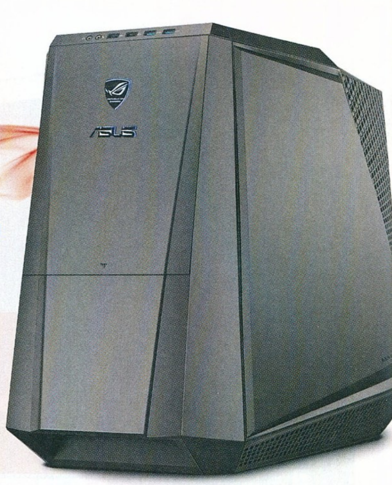
Az első PadFone nem lett elterjedt telefon, sőt, idehaza sokan valószínűleg a hírét sem hallották. Pedig egy jópofa termékről van szó, amit manapság már nehéz beszerezni, illetve a PadFone 2 megjelenése óta nincs is nagyon értelme. Szó nélkül elmenni mellette viszont nem lenne helyénvaló, elvégre a derék tajvaniaknak is kellett némi extra tapasztalat.

Az első PadFone-t a 2011-es Computexen jelentette be az ASUS egy igen bizarr, már-már önnön paródiájának beillő show-műsor keretében. A készülék 2012 májusában vált elérhetővé, igaz, csak egy szűk réteg számára. A 4,3 hüvelykes androidos okostelefon nem teljesített rosszul az újságíróknál, de mivel korlátozott darabszámban és alig pár régióban volt elérhető, lehetett sejteni, hogy nem jut messzire. Pedig a híre felkavarta a világot, hisz nemcsak egy telefont kaptunk, de egy általa meghajtott dokkolót is, ami tabletként üzemelt, akárcsak cikkünkben tesztelt PadFone 2 esetében. Sőt, járt a készülékhez egy billentyűzet is, első ránézésre tehát úgy festett az eredeti PadFone, mint egy Transformer Pad. A készülék érezhetően egy kísérleti termék volt, látszott rajta, hogy valami még hiányzik belőle. Nem csoda: fél év sem telt bele, és már jött is a PadFone 2, ami végül azzá a készülékké vált, aminek az elődjét is tervezték. Akik tehát vártak, jól jártak.



ASUS Tytan CG8890

ERŐMŰ AZ ASZTAL ALATT



[ÍRTA BATE] Múlt hónapban az ASUS egyik hordozható nagyágyúja, a G75VX gamer laptop járt a PC Guru szerkesztőségében, márciusban pedig a cég egy asztali erőműve, a Tytan CG8890 tette tiszteletét nálunk. Cikkünkből kiderül, hogy pontosan mit kínál egy olyan gép, amiért a boltban több mint egymilliót kérnek.

A Tytan CG8890 egy olyan gép, ami valószínűleg soha nem lesz egyikünknek sem, hacsak nem lottózunk és visszük el a főnyereményt, hiszen ezért a masináért egymillió forintnál is többet kell lecsengetni a boltokban. Ennek ellenére kapva kaptunk az alkalmon, hogy bemutassuk nektek ezt az erőművet, hiszen ki ne szeretne legalább egyszer egy olyan gépet nyüstölni, amelynek tervezésénél az elsődleges szempont az volt, hogy egy gamer minden igényének 120%-ban megfeleljen.

A JÁTÉKOSOK KÖZTÁRSASÁGÁBAN

A Tytan természetesen a Republic of Gamers brand alatt látta meg a napvilágot, és hű is a névhez, hiszen a gép olyan házba lett építve, amit nem lehet szó nélkül hagyni. Akárcsak a múlt hónapban tesztelt G75VX, a Tytan is robusztus jelenség (a súlya 24 kg), a dizájn már-már agresszív a minden oldalon jelen lévő éles vonalakkal, ezzel is jelezvén, hogy nem egy mindennapi PC-vel van dolgunk. A ház előlapján természetesen ott virít az ASUS és a ROG logó, kék leddel megvilágítva, és ha szeretnénk hozzáférni az optikai meghajtóhoz vagy a multifunkciós kártyaolvasóhoz, akkor meg kell nyomnunk a középtájon elhelyezett Push gombot, minek hatására az előlap felső része szép óvatosan lenyílik, hozzáférhetővé téve az említett eszközöket. Már ez is olyasmi, amivel egy átlag gépház nem rendelkezik, ám ez semmi ahhoz képest, mikor megnyomjuk a ház bal felső sarkában lévő, Speed feliratú gombot. Ekkor ugyanis a kék ledek pirosra váltanak, és kinyílik a ház mindkét oldala, illetve a tető hátsó része, szabaddá téve a nyolc darab extra ventilátort, így maximalizálva a hőleadást, garantálva a lehető legszabadabb légáramlást. S hogy erre mi szükség van azon kívül, hogy elkápráztathassuk a szobánkba tévedő haverokat? A válasz a gép processzorában keresendő, ami egy hatmagos Intel Core i7-3960X, és az X itt az extrém túlhajtást jelenti, ugyanis a Speed funkció beindításával az alapállapotban 3,8 GHz-en ketyegő CPU Turbo Gear módba kapcsol, és felvált 4 GHz-re, majd ha még egyszer megnyomjuk a gombot, akkor jön a Turbo Gear Extreme fokozat, ami egészen 4,2 GHz-ig húzza a processzort – ezek után nem csoda, hogy a háznak extra szellőzésre van szüksége. Persze azért egy jókora adag „parasztvakítás" is van a dologban, hiszen az ASUS mérnökei nem bízták szimplán a levegőáramlásra a CPU védelmét, a gombnyomásra túlhajtható processzort ugyanis külön folyadékhűtés tartja a megfelelő hőmérsékleten.

ÁLMODTAM EGY GÉPET MAGAMNAK

A Tytan viszont nem csak a CPU-t illetően erős, a konfiguráció többi része is megér egy misét. A külön a géphez készített alaplapról nem spórolt le semmit az ASUS, hiszen négy PCI-E X16 és nyolc SATA portot is találhatunk rajta, ez utóbbiból négy SATA3, és ezekből kettő egyenesen a gép hátára van kivezetve, eSata csatlakozókkal. Memóriafoglalat négy található a lapon, és ezekben alapból 4 GB-os DDR3 modulok kaptak helyet, így összesen 16 GB-nyi memóriával vághatunk neki a játékoknak. A videokártya egy Nvidia Geforce GTX690 4 GB DDR5 memóriával, és ez a VGA nemcsak arra képes, hogy átlag 48 fps-sel futtassa a Crysis 3-at a legrészletesebb grafikai beállítások mellett, de akár négy monitort is gond nélkül tud kezelni egy időben. Amúgy egy ilyen kártya önmagában 300.000 forintot kóstál (lásd még a pár oldallal odébb tesztelt ASUS GTX Titant), szóval valahol érthető, hogy a Tytan ára miért mozog az elképzelhetetlennél is magasabb kategóriában.

A megfelelő sebességről nemcsak a processzor és a memória gondoskodik, a gép fel van szerelve két RAID 0-ba kötött 128 GB-os SATA3-as Sandisk SDD-vel is, azaz lényegében kapunk egy 256 GB-os rendszermeghajtót, ami villámgyors betöltést eredményez – már persze akkor, ha az előre telepített, és haszontalan programok egész

SPECIFIKÁCIÓK

PROCESSZOR	HexaCore Intel Core i7-3960X Extreme Edition 3,8-4,2 GHz
MEMÓRIA	4x4 GB DDR3 RAM (2133 MHz)
CHIPSET	Intel Patsburg C600/X79, Intel Sandy Bridge-E
VIDEOKÁRTYA	NVIDIA GeForce GTX 690 4 GB DDR5
HANGKÁRTYA	ASUS Xonar Phobeus
KIJELZŐ	–
MEREVLEMEZ	256 GB SSD + 2 TB HDD (7200 RPM)
OPTIKAI MEGHAJTÓ	Multi drive: Blu-Ray író/DVD író
HÁLÓZATI KÁRTYA (LAN)	Intel 825769V 10/100/1000/Gigabit Mbps
HÁLÓZATI KÁRTYA (WLAN)	802.11n Wireless Lan Card
CSATLAKOZÓK	6 USB 3.0, 8 USB 2.0, 1 db „16 -in-1"-kártyaolvasó, 2 e-SATA 6Gb/s, 1 PS/2 csatlakozó, 1 RJ45 LAN, 1 Optical S/PDIF
HÁLÓZAT ÉS KOMMUNIKÁCIÓ	LAN, WLAN
TÁPEGYSÉG	900 W (80 PLUS)
OPERÁCIÓS RENDSZER	Előre telepített Windows 8
SÚLY	24 Kg
GARANCIA	3 év
BRUTTÓ KISKERESKEDELMI ÁR	1.300.000 forint környékén

TELJESÍTMÉNYTESZT (FULL HD)

BATTLEFIELD 3

MEDIUM: 170 FPS

ULTRA: 110 FPS

CRYSIS 3

MEDIUM: 61 FPS

VERY HIGH: 48 FPS

BIOSHOCK: INFINITE

NORMAL: 192 FPS

ULTRA: 148 FPS

HITMAN: ABSOLUTION

MEDIUM: 121 FPS

ULTRA: 100 FPS

seregével megtömött Win8 helyére felteszünk egy általunk testreszabott, szűz oprendszert. Habár manapság egy villámgyors SSD elengedhetetlen egy igazi gamer PC-be, az ASUS mérnökeinek itteni megoldása mégis fejvakarásra készteti az embert, hiszen a RAID-be kötött meghajtók kisajátítják az alaplapon található két SATA3 csatlakozót. A jelenleginél sokkal ésszerűbb megoldás lett volna, ha egész egyszerűen egy 240 GB-os SSD kerül a konfigurációba – azt meg ne mondja nekünk senki, hogy egy 4000 dollárt kóstáló gép esetében az ár volt a döntő érv a dupla meghajtók mellett. Helyben mindenesetre nem lesz hiány, hiszen az SSD-ket kiegészíti egy 2 TB-os HDD is, amire bátran lehet telepítgetni a manapság 15-20 GB-okat elfoglaló játékokat.

JÁTÉKOS KIEGÉSZÍTŐK

A Tytan nemcsak az alap hardverkiépítésében, de a mellékelt perifériák tekintetében is igyekszik maradéktalanul kielégíteni a játékosok igényeit. A CG8890 hatalmas dobozában nemcsak a méretes gép kapott helyet, de egy ASUS GX900-as egér és egy billentyűzet is. A lézeres rágcsáló igazi masszív darab, egyetlen mozdulattal változtatható a felbontása, és még súlyokat is pakolhatunk bele, hogy a legkényelmesebb használatot érjük el vele. A klaviatúra a lehető legegyszerűbb felépítésű, másképp szólva ronda, viszont mikrokapcsolós, így mind a játék, mind a normál használat közben a környezetünk idegeire mehetünk vele, és extraként kapunk mellé négy cserélhető narancssárga gombot is, hogy a WASD kiosztást kiemelhessük a teljesen jellegtelen kiépítésű billentyűzeten.

Az igazi pluszt viszont mégsem ezek a bónuszok jelentik, hanem a gépbe helyezett ASUS Sonar Phobeus hangkártya, ami egy külön kontrollpanellel is rendelkezik. Ezt az asztalunkra helyezve nem kell a fülhallgató és a mikrofon miatt mindig a gép háta mögött kotorászni, csak bedugjuk a jack dugókat a „hosszabbítóba", és máris kommunikálhatunk és élvezhetjük a hangokat, ráadásul a panel egy hangerőszabályzóval is fel van szerelve, amit megnyomva azonnal le is némíthatjuk a mikrofonunkat. Az ASUS hangkártyája jelenleg 50.000 forint környékén szerezhető be, és nem véletlenül kerül ennyibe, ugyanis a minősége messze túlszárnyalja az alaplapokra integrált megoldásokat. A különbség már egy mezei fülessel is azonnal érzékelhető, de igazán akkor leszünk megelégedve a hangzással, ha egy minőségi fülhallgatót csatlakoztatunk a Phobeushoz. A hangkártya ezen felül rendelkezik egy teljes 7.1-es csatlakozószettel is (plusz van optikai kimenete), így ha van otthon hangrendszerünk, akkor azt is simán ráköthetjük a Tytanre, és ebben az esetben garantált a kristálytiszta és térhatású hangélmény, ami nemcsak a játékok esetében jelent hatalmas pluszt, de akkor is, ha csak egy sima Blu-ray filmet kívánunk lejátszani az atomerőművünkkel.

AZÉRT VAN BAJ...

Ha szimplán a játékok felől közelítünk a Tytanhez, akkor nem nagyon lehet fogást találni rajta, lényegében nincs olyan játék, amit ne lenne képes reccenés nélkül a monitorainkra varázsolni, és az is biztos, hogy az elkövetkezendő két évben nem lesz olyan program, ami komolyabban megfeküdné ennek a konfigurációnak a gyomrát. Ettől függetlenül viszont a gép korántsem tökéletes. A dupla SSD megkérdőjelezhető megoldásáról már volt szó, viszont ennél jóval zavaróbb, hogy a processzorral ellentétben a videokártya nem kapott folyadékhűtést, és emiatt a gép kegyetlenül hangos. A belső ventilátor zúgása már zárt állapotban is kifejezetten zavaró, de ha bekapcsoljuk a Turbo Gear funkciót, akkor a Tytan által keltett zaj egyenesen idegesítő, és fülhallgató nélkül nem sokáig lehet megmaradni mellette – azért egy milliós konfiguráció esetében elvárható lenne, hogy pusztán a gép működtetése ne menjen az ember idegeire.

Ehhez képest elhanyagolható, de mégis említésre méltó gyengeség a gépben található 802.11n-es wifi-adapter, amivel nemcsak az a baj, hogy csupán a 2,4 GHz-es hullámsávot támogatja, de ha sikerül is felcsatlakoznunk a vezeték nélküli hálózatunkra, akkor is lassú kapcsolatot kapunk, ami netezésre még csak-csak alkalmas, de ha letöltésbe kezdünk vele, annak bizony jó pár ősz hajszál lesz a vége.

MECÉNÁSRA VÁRVA

A fentebb tárgyalt problémák mellett persze a gép legnagyobb gondja az, hogy elképesztő összeget kell kipengetni érte, és az árcédula tényleg olyan magas, hogy egy, a miénknél sokkal jobb helyzetben lévő ország játékosai sem nagyon engedhetik meg maguknak. A Tytan CG8890 az ASUS számára egy látványos és brutális referencia, amit büszkén lehet mutogatni a nagyvilágban, az egyszerű halandók számára pedig egy elérhetetlen álom, amire az olyan rendezvényeken lehet nyálat csorgatni, mint például a hazai PlayIT. Persze ettől függetlenül játékra ennél alkalmasabb gépet nemigen lehet találni, így a cikk megírását követően az első dolgunk mindenképpen egy lottószelvény kitöltése lesz...

MSI GEFORCE GTX 660TI 3GB TWIN FROZR

Meglehetősen sokat késett az NVIDIA a GeForce GTX 660 Ti bejelentésével, amikor pedig a kártya megérkezett, volt vele még egy apró bökkenő: túl erős és túl drága volt, legalábbis hazánkban.

A GTX 660 Ti inkább számított a felső kategóriás GTX 670 kistestvérének, mintsem egy elérhető árú, de jó teljesítményű, középkategóriás modellnek. Ez az elmúlt félév során szerencsére alaposan megváltozott, és az egykoron 100-110 ezer forintért kapható kártya ma már barátságosabb – bár középkategóriához még mindig nagyon magas – áron szerezhető be. Mindezért egészen jó 3D-s teljesítményt kapunk, tehát bármelyik játéknak nekifuthatunk Full HD felbontás és teljes részletesség mellett.

A teljes részletesség azonban egyre több játéknál jelent óriási méretű textúrákat és memóriazabáló élsimítást, amire egyetlen gyógyír van: a nagy fedélzeti tárhely. Az MSI Twin Frozr éppen ebben domborít kiemelkedőt, ugyanis a referencia 2 GB-tal ellentétben itt 3 GB-nyi GDDR5 memóriát kapunk. Sok gyártó elsüti a memórianövelő trükköt olcsó VGA-k esetében, lévén a nagyobb tárhely azt sugallja, hogy erősebb a kártya – persze mindeközben gyengébb, lassabb DRAM-ot pakolnak a VGA-ra, ami igazából lassítja az amúgy is harmatos GPU-t. Az N660Ti TF-re ez egyáltalában nem igaz, hiszen a megnövelt méret ellenére a fedélzeti tárhely az eredeti, effektív 6 GHz-en dolgozik. Mindehhez gyárilag tuningolt GPU tartozik, így nem is csoda, hogy az MSI a leghatékonyabb hűtését alkalmazta a kártyán. A Twin Frozr két ventilátorral, csendesen tartja hidegen (de legalábbis elfogadható hőmérsékleten) a kártyát, sőt, még némi tuninghoz is elegendő. A játéktesztek során sikerült minden, manapság népszerű játékot élvezhető sebességgel futtatnunk Full HD felbontás és teljes részletesség mellett, amibe természetesen az élsimítás is beletartozik. A Batman: AC, a Dirt Showdown és a Battlefield 3 simán hozták a 60 fps-es értéket, a Crysis 3 pedig Very High beállítások mellett futott 30 fps-sel, ami igen jó eredménynek számít.

8.9

Eszköz
videokártya
Info
hu.msi.com
Ár
89.900 Ft

Ugyanakkor egyedisége ellenére a 3 GB-os N660Ti Twin Frozr nincs kihívó híján. A Radeon HD7950-ek alapból 3 GB-nyi tárhellyel érkeznek, teljesítményük pedig van olyan jó, mint a GTX 660 Ti-nek. Ha pedig már amúgy is a 80-90 ezer forintos videokártyák között járunk, megéri inkább hozzácsapni az árhoz még tízezer forintot, és 100 ezer forintért egy GTX 670-et venni (például az MSI N670GTX-PM2D2GD5/OC-t), ami jóval erősebb memóriaalrendszerével még 2 GB-os kiszerelésben is gyorsabban futtatja majd a játékokat.

KERESD A PC GURU KOLLEKCIÓT AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!

2495 Ft

3 MAGAZIN

3 TELJES JÁTÉK

A MARVEL'S BOSSZÚÁLLÓK STÚDIÓJÁTÓL
MARVEL
VASEMBER 3
ÁPRILIS 25.
3D-BEN ÉS IMAX 3D-BEN
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12

ELIT
ASUS GTX Titan
PIXELHARCOS

300.000 forintot nagyon kevesen tudnak számítógépre áldozni. Azt pedig csak a felhasználók 0,0001 százaléka engedheti meg magának, hogy 300.000 forintot egyetlen videokártyára költsön – és akkor még túloztunk is egy kicsit.

A PC-s játékipar köszöni szépen, jobban van, mint valaha – legalábbis a bevételek ezt mutatják. Márpedig ehhez PC is kell, amibe a játékok futtatásához videokártya sem árt, hiszen az integrált megoldások mind a mai napig nem elég erősek az AAA-játékokhoz. A felhasználók a videokártyák túlnyomó többségét a 20-30, vagy az 50-70 ezer forintos ársávokból választják, és csak kevesen merészkednek el a 100-150 ezer forintos csúcskategóriába. Mégis, az AMD-nek és az NVIDIA-nak presztízskérdés, hogy melyikük büszkélkedhet a leggyorsabb videokártyával. Ez már csak amolyan erőfitogtatás, ahol nem az eladott darabszám vagy az ár/teljesítmény arány a fontos, hanem az a nyers erő, amivel a GPU képes kipumpálni magából a pixeleket. Ami a gyártóknak verseny, az a felhasználóknak kiváló cirkusz, melyek nyomán a fórumok pillanatok alatt véres csatamezővé válhatnak. Az NVIDIA GeForce GTX Titan megjelenését mégsem követte a lobbanékony fórumozók összecsapása, mert mindenki egyetért abban, hogy bizony ez a világ leggyorsabb videokártyája – potom 310.000 forintért.

MINDENT BELE

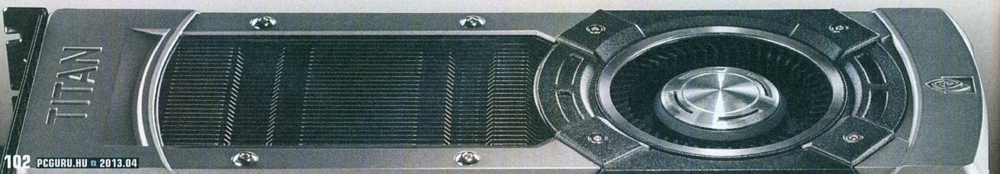
A szédítő ár láttán mindenki óriási, tekintélyt parancsoló szörnyetegre számítana, ám a Titan egyáltalában nem az: akár egy jobban megépített, közép-felsőkategóriás videokártyával is össze lehetne téveszteni (mindössze 26,7 cm hosszú). Pedig a kártya lelke egy teljesen egyedi grafikus chip, ami amellett, hogy Kepler alapokra építkezik, mindenből sokkal többet kapott, mint az eddigi leggyorsabb GeForce, a GTX 680. A Titan GK110-es GPU-ja 28 nm-es csíkszélességgel készül a TSMC-nél, ám a fejlett gyártástechnológia ellenére hatalmas: 551 mm2 nagyságú (egy GTX 680-on dolgozó GK104-es mindössze 294 mm2). Az óriási méretre azért volt szükség, mert 7,1 milliárd tranzisztorból oldották meg az NVIDIA mérnökei, hogy a Tesla K20-as családból érkező chipben 2688 shader processzor dolgozhasson. Az óriási shader-teljesítményhez hasonlóan a többi modul is komoly erősítést kapott, nehogy kiegyensúlyozatlan legyen a Titan: 224 textúrázót és 48 RoP egységet sűrítettek egyetlen lapkára. Mindezt 837 MHz-es órajelre sikerült stabilan belőnie a cégnek, ráadásul még a Boost technológia is aktív, így adott esetben akár 876 MHz-en is dolgozhat a GK110-es GPU.

A Titan memória-alrendszere is tekintélyes: 6 GB-nyi GDDR5-ös memóriát kapunk, ami 384-bit szélességű adatbuszon kapcsolódik a GPU-hoz, és effektív 6 GHz-en jár. A sokkoló számok mellett igazi mérnöki bravúr, hogy a fogyasztás nem különösebben vészes, sőt, a kártya beéri egy 6 és egy 8 tűs kiegészítő tápcsatlakozással. Ezúttal a referenciahűtésre sem lehet panasz, az NVIDIA megoldása egyszerre csendes és hatékony, de azért tesztünk során hosszabb terhelés mellett tisztán hallható volt a szélzaj.

EGY MINDENEK FELETT

A Titan eredményeiről nem sok mindent érdemes elmondani: az összes olyan videokártyát alaposan megverte, amin szintén egy GPU dolgozott. A GTX690 (és a hamarosan kapható Radeon HD7990) már egészen más tészta, ugyanis ezen két GK104-es GeForce chip dolgozik SLI-be kapcsolva. Noha hatékonyság tekintetében még az SLI sem tökéletes, azért a legtöbb játék alatt jó hatékonysággal működik, így a dupla GPU-s GTX 690-nek van annyi ereje, hogy legyűrje a Titant. Mindezért azonban hihetetlenül magas árat kell fizetnünk, ami már azokat is elgondolkoztatja, akiknél ez a tényező sokadrangú lenne. Hiszen kapcsoljunk csak össze két vagy három GTX 680-at: az eredmény a Titannál jobb 3D-s teljesítmény, az ár pedig jelentősen szelídebb. Ráadásul ahhoz, hogy ezt a teljesítményt kihasználjuk, már ajánlott a Surround View-t alkalmazni legalább három monitorral, hogy a felbontás a Full HD háromszorosa legyen. Ha csak Full HD-re vagy WQHD-re keresünk drága VGA-t, megállhatunk egy HD7970-nél vagy GTX 680-nál. Ha pedig hat monitort kötnénk a Titanra, rögtön vegyünk inkább kettőt, hiszen a Titan is SLI-be kapcsolható.

ASUS GTX TITAN-6GD5	
Memória	6 GB GDDR5 @ 6GHz
Shader - textúrázó - RoP	2688 - 224 - 48
Órajelek (Alap/Boost)	837/876 MHz
Mérések (Full HD)	
3DMark13 (Fire/Cloud/Ice)	8560/23.840/146.963 pont
Batman: AC (Extreme)	118 fps
Battlefield 3	104,8 fps
Crysis 3 (Very High)	52,6 fps
Dirt Showdown (Ultra)	90,5 fps
Hitman: Absolution (High)	48,4 fps
Unigine Heaven 2.5 (Normal/Ex)	2042/1630 pont
Ár: 310.000 Ft	



ASUS ECHELON GAMING HEADSET

Az ASUS egy különleges kivitelű, játékosoknak tervezett fejhallgatóval rukkolt elő, ami ugyan nem versenyezhet a kategória királyaival, de minőségi eszköz, ráadásul technikailag túlmutat az átlag gamer headseteken.

Az ASUS a Republic of Gamers logó alatt egy ideje már kísérletezik kifejezetten játékosoknak tervezett hardverekkel, perifériák terén azonban van mit behoznia a gyártónak, hisz a konkurensek közül nem egy kifejezetten e specifikus eszközökre fókuszálja minden energiáját. Ám a tajvaniakat sem kell félteni, tudnak ők, ha akarnak, és ennek remek példája az Echelon fejhallgató, ami nemcsak játékosoknak, de átlagfelhasználóknak is ideális választás lehet. Egy sztereó fülesről van szó, könnyű műanyagból, így a súlya mindössze 268 gramm. A headset festése a hadsereg terepfelszereléseit idézi, a fülekhez csatlakozó merevítő külső részét pedig egy méretes, műanyag minta borítja, ráadásul a bal oldalra helyezett mikrofon kihúzható és visszatolható a fülrész foglalatába, így ha nincs szükségünk rá, akkor nem lóg fölöslegesen az arcunk mellett. Összességében az Echelon úgy néz ki, mintha csak egy sci-fi játékból szalajtották volna, a dizájnra tehát egy szavunk sem lehet. Viselés közben szinte észre sem vesszük, hogy a fejünkön van, hisz a 10 cm átmérőjű gyűrűk tökéletesen simulnak a fülünkre, sőt, még némi zajszűrést is biztosítanak, 30 dB-ig. Az Echelon sima 3,5 mm-es jackekkel csatlakozik a PC-hez, hálós borítású kábelének hossza pedig 2,5 m – nem túl sok, de az asztalnál ülve elég kell, hogy legyen.

8.5

Eszköz
gamer headset
Infó
www.asus.com
Ár
20.000 Ft

Első ránézésre tehát egy szép, de átlagos felszereltségű headsetet dobott piacra az ASUS, melyet elsősorban hangminősége emel ki a tömegből. A vállalat mérnökei 50 mm átmérőjű mágneseket helyeztek a fülünk mellé, hogy jobban pozicionálhassák a digitális hangokat. Azt ugyan nem mondhatnánk, hogy a különbség radikális lenne a normál fülesekhez képest, de néha tényleg közelebb vagy távolabb hallatszódnak a zajok, és a maximum 100 dB-es rezgések remek beleélést nyújtanak bármely programba. Az igazi kérdés tehát nem is a játékok alatti szereplés, hanem a legtöbbször szűk keresztmetszetet jelentő zenehallgatás minősége volt. Az eredmény itt is kiváló, egészen meglepődtünk, mennyire tisztán hallatszik a zene az Echelonban, és bár mérföldekre van a minőség egy kifejezetten zenei anyagokhoz fejlesztett fejhallgatóhoz képest, a legtöbb, játékosoknak tervezett headsethez viszonyítva az Echelon alig zúg, és még a legmagasabb hangokat is kifejezetten tisztán adja vissza. Éppen ezért nemcsak játékra, de általános felhasználásra is ajánlott a termék, így hacsak nincs abszolút hallásunk, nem bánjuk meg az egyébként fájóan borsosnak tűnő, 20 ezer forint körüli vételárat.

Kíváncsian várjuk, hogy az Echelonnak lesz-e utódja, s ha igen, mennyiben nyújt majd többet, mert az biztos, hogy az ASUS jó nyomon jár, és potenciális videojátékosperiféria-gyártó lehet belőle.

ÁLOMPC

GURU

SÖTÉT FELLEGEK

Aki követi az euróárfolyamot, már sejthette, hogy bizony a hardverárak azonnal elszállnak. Sajnos ezt igen nehéz kikerülni, mivel a legtöbb kereskedő kis árukészlettel dolgozik, és már a legkisebb forintgyengülést is megérzi. A Guru-konfigok mindegyike drágult, méghozzá sok ezer forinttal, ami igen rossz hír, tekintve, hogy a magasabb árért cserébe ugyanazt a teljesítményt kapjuk.

Ha valaki mégis szeretne kibújni az áremelkedés alól, és megoldani a gépvásárlást például a Basic PC esetén 100-110 ezer forintból, kénytelen lesz lejjebb adni valamivel. Ha körültekintően választunk, a teljesítmény és a szolgáltatások nem csorbulnak, maximum a jövőbeli bővíthetőségből adunk fel egy kicsit. Egy másik trükk, ha például 1-2 hónapig integrált VGA-val használjuk a gépet, és az árak normalizálódása után vesszük csak meg játék-PC-nk legdrágább komponensét, a videokártyát.

BASIC

A belépőszintű gépnél különösen nagy érvágás a közel hatezer forinttal magasabb ár, hiszen itt inkább a 100, mintsem a 120 ezer forintos végösszeg elérése a cél, ám szerencsére néhány trükkel azért enyhíthetjük az áremelkedést. Például az eggyel kisebb alaplap, az MSI B75MA-E33 választásával lemondunk néhány SATAII és USB csatlakozásról, továbbá a 4 DIMM memóriafoglalat helyett csak kettőt kapunk, cserébe viszont 2500 forintot nyerünk. Ha a CPU-ból is eggyel kisebbet (-100 MHz), a G2120-at választjuk, még háromezer forinttal csökken a végösszeg, így már el is tüntettük az áremelkedést. Nem mondjuk, hogy ez a járandó út, de a kényszer nagy úr.

Alaplap	MSI B75MA-P45	17.600 Ft
Processzor	Intel Pentium G2130	23.800 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× CSX 2 GB DDR3-1600MHz	9.100 Ft
Videokártya	Sapphire Radeon HD7770 GE 1 GB	29.300 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 500 GB 7200rpm	13.400 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	Fractal Design Core 1000	9.700 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	9.600 Ft
Összesen		116.800 Ft

GAMER

A közepes konfig ára közel kilencezer forinttal magasabb, amiben döntő szerepe van a processzornak, a memóriának és a videokártyának. Ez igen rossz hír, tekintve, hogy az AMD CPU és a VGA árak éppen lefelé tartottak. Aki teheti, ezzel a konfiggal várjon kb. egy hónapot, mert nem hivatalos értesüléseink szerint az AMD hamarosan árcsökkentő akciókat indít az FM2 és az AM3+ CPU-k piacán is, hogy felkészüljön az új generációs Intel Haswell CPU-k fogadására. A Radeonok árai is csökkenni fognak, miután az NVIDIA a GTX650Ti Boosttal felfegyverkezve rászállt a középkategóriára. Egyedül a memóriánál nem tudunk semmi biztatót mondani – a DRAM árak emelkednek, és egyelőre senki nem pletykálja azt, hogy ez idén változni fog.

Alaplap	GIGABYTE GA-970A-UD3	21.700 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	35.600 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 64 Pro Rev. 2	3.300 Ft
Memória	8 GB Crucial Ballistix DDR3-1600 KIT	15.100 Ft
Videokártya	Sapphire HD7870 GHz Edition 2 GB	62.200 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	17.000 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	THERMALTAKE Commander MS-III	13.900 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13.900 Ft
Összesen		187.000 Ft

ULTRA

Egy drága PC-nél az ár már nem az elsődleges szempont, ennek ellenére igen magas a drágulás itt is. Szerencsére válthatunk például a tuningbarát CPU-ról az alapjáraton pontosan ugyanolyan gyors Core i5-3570-re, ami 7-8 ezer forinttal olcsóbb. Ennek a CPU-nak a szorzója fixen rögzített, de az ASRock közép-felsőkategóriás alaplapjában ezt is tuningolhatjuk némileg. Szintén jó hír, hogy az erős videokártyához ezúttal is jár az NVIDIA 33.000 forint értékű szeretetcsomagja (F2P játékokhoz kredit), valamint egy teljes verziós Assassin's Creed III. Aki ehelyett inkább Radeont választ, mondjuk egy HD7950 Boostot vagy HD7970-et, az sem jár rosszul: ott a Never Settle Reloaded keretében megkapja a Crysis 3-at és a BioShock: Infinite-et.

Alaplap	ASRock Z77 Extreme4	35.800 Ft
Processzor	Intel Core i5-3570K	59.500 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	12.700 Ft
Memória	8 GB Crucial Ballistix DDR3-1600 KIT	15.100 Ft
Videokártya	MSI N670GTX-PM2D2GD5/OC	100.000 Ft
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm	23.500 Ft
SSD	Kingston HyperX 3K 120 GB	32.900 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.300 Ft
Ház	Cooler Master Elite 431 Plus	16.200 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	19.600 Ft
Összesen		319 600 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Az SSD-k első éveiben szinte hathavonta jöttek ki újabb vezérlők és flash-chipek, így a gyártók hamar elérték a SATA3G határait. Mára a SATA6G is szűk keresztmetszet, ám innen sokkal nehezebb a továbblépés, így még jó darabig meg kell elégednünk a maximum 500-520 MB/s-os teljesítménnyel. Ezt a sebességet persze csak ideális esetben tudják tartani az SSD-k, kisebb fájlok véletlenszerű olvasásánál/írásánál a sebesség sokkal rosszabb – az újabb modellekben a gyártók ezen igyekeznek javítani. A Vertex 4-et azért emeljük ki, mert noha nem ez a rekorder a mezőnyben, elérhető ára mellett kifejezetten jó átlagteljesítményt nyújt, és a megbízhatóságával sem lesz gondunk.

OCZ VERTEX 4
256 GB

58.600 Ft

ALTERNATÍVA Kingston V300 120 GB 24.900 Ft

VGA

Márciusban új kártyák is érkeztek mindkét VGA-óriástól, amik ha nem is váltják meg a világot, azért alaposan felkavarhatják a videokártya-piacot. A Radeon HD7790-re nagy szüksége volt az AMD-nek, hiszen a 30 ezer forintos HD7770 és az 50 ezer forintos HD7850 között nem volt semmije. A HD7790 nem okoz meglepetést: ára és teljesítménye alapján pontosan a 40 ezer forintos ársávba illik. Persze ha majd csökken az ára, izgalmas kártya válhat belőle. Ennél komolyabb felfordulást okoz a GeForce GTX650 Ti Boost, ami teljesítményben éppen a GTX660 alá esik be, árban pedig már most jobb. Reméljük, a következő hónapban már beszámolhatunk tapasztalatainkról is.

GAINWARD GTX 650
TI BOOST 2 GB

55.100 Ft

ALTERNATÍVA Sapphire Radeon HD7850 2 GB 49.900 Ft

MONITOR

A monitorok felfejlődtek a kisebb tévék szintjéig, így már nem számít különlegesnek egy 24 colos monitor. A hasonlóságot sok cég ki is használja, és tévétunerrel szerelt monitort, vagy monitorként is használható tévét árul. Az ilyen hibridek közt vannak gyengébb eresztések, így például a hiperolcsó tévékészülékeket kerüljük el, de a DVB-T tunerrel szerelt monitorok közt találhatunk igazán jó példányokat. Ilyen például az LG M2752D-PZ, ami amellett, hogy 27 colos átmérőjű, Full HD AH-IPS panelt kapott, egy komplett DVB-T egységet is rejt. Játékosmonitorként egyedül a válaszidőnél kényszerülünk némi kompromisszumra, de árát és hatalmas tudását tekintve ez nem olyan megbocsáthatatlanul rossz.

LG
M2752D-PZ

77.400 Ft

ALTERNATÍVA ASUS MX279 105.900 Ft

MEREVLEMEZ

Minden alkatrész ára emelkedett az elmúlt hónapban, egyedül a HDD-k dacolnak, sőt, legnagyobb meglepetésünkre az 500 GB-os és 1 TB-os, 7200 rpm-es WD merevlemezek még olcsóbbak is lettek. A legjobb hír, hogy 1400 forinttal olcsóbbá vált az 1 TB-os Western Digital Blue HDD, ami kifejezetten jó választás rendszermeghajtónak, kapacitása is elegendő általános felhasználáshoz, ráadásul csendes és megbízható. Az 500 GB-os HDD ára is vonzó, de ezt már csak akkor tudjuk ajánlani, ha tényleg minden fillér számít: forint/GB mutatóban az 1 TB-os modell sokkal jobb. A 2 TB-os Green ezúttal nem mozdult el, és sajnos a 3-4 TB-os modellek sem lettek elérhetőbbek.

WD
Caviar Blue
1 TB 7200 rpm

17.000 Ft

ALTERNATÍVA WD Caviar Green 2 TB 23.500 Ft

ALAPLAP

Júniusban érkezik a legújabb Intel platform, a fedélzeten az LGA1150-es Haswell processzorokkal. A Haswell legfontosabb újdonságai a fogyasztást és az integrált GPU-t érintik. Aki most szeretne gépet, nyugodtan beruházhat akár egy 30-40 ezer forintos LGA1155 alaplapra is, amihez még jó darabig lehet majd erős CPU-kat szerezni. Az AMD is készül a Haswell fogadására, így itt árcsökkentéssel, illetve egy, a jelenlegi FM2 foglalatba illeszkedő, frissített APU-szériával fogunk találkozni tavasszal/nyár elején. FM2 alapokra kiváló belépőszintű minigépet lehet építeni, mondjuk egy A75-ös lappal, az FX-6300 CPU pedig akár egy erősebb videokártyát is képes kihajtani – mindezt elérhető áron.

MSI
FM2-A75IA-E53

25.300 Ft

ALTERNATÍVA ASRock Z77 Extreme 4-M 27.400 Ft

PROCESSZOR

Az FM2-es A8/A10 CPU-kat már korábban is ajánlottuk, ám a várható árcsökkentés(ek) után még jobb vételté fognak avanzsálni. Az FX szériának megvannak a jól ismert, kisebb-nagyobb gondjai, amiket azonban tökéletesen feledtet az igen vonzó ár: 35 ezer forintért nagyon jó vétel egy FX-6300-as CPU. Az Inteltől továbbra is két processzort tudunk kiemelni: az olcsó Pentium G2130-at, ami képes HD7850-ig bezárólag kihajtani a fejlett VGA-kat, valamint a Core i5-3570-et, ami nagyon erős CPU, emellett tuningolható, és kihajt akár egy felső kategóriás VGA-t is. Sajnos a gyenge forint érzékenyen érintette a CPU-kat, de reméljük, hogy 1-2 hónap múlva már látványos árcsökkentésről számolhatunk be.

AMD
FX-6300

35.600 Ft

ALTERNATÍVA Intel Core i5-3570 53.300 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

ÚJ VGA

Szia!

Új videokártyát szeretnék venni, de nem tudom, hogy melyiket volna célszerű beszerezni. Mindenképp játékra kellene, szóval milyet ajánlasz max. 50-55 ezer Ft körüli összegben, és hogyha lehet, akkor NVIDIA vonalon belül (de ez nem annyira fontos)? Válaszod előre is köszönöm.

Tisztelettel: TIBOR

Kedves Tibor!
A válasz meglehetősen egyszerű. Ha mindenképpen NVIDIA kártyát szeretnél, akkor a GeForce GTX 660-asok aljából szemezgess. Érdemes csere előtt utánanézni, bírni fogja-e a tápegységed a plusz terhelést, illetve annak is utánajárni, hogy kellően erős-e a processzorod ahhoz, hogy látványos változást vegyél észre a videokártya cseréje után.

GÉPFAGYÁS

Kedves Patrik!

Január végén vettem a következő konfigurációt:
- Gigabyte GA-Z77X-D3H alaplap
- Intel Core i5 3570K processzor
- Kingston Hyper-X Beast 2x4 GB memóriakit (KHX16C9T3K2/8X)
- Corsair PSU-750TXV2EU 750 W tápegység
- Samsung MZ-7TD120BW SSD 840 series meghajtó
- WD 2.0 TB HDD SATA-3 64 Mb Green Caviar SE16 WD20EZRX merevlemez
- Samsung SATA DVD író
- Gigabyte GTX 460 1GB DDR-5 videokártya (előző konfigból), majd egy MSI GeForce N660 Ti PE 2GD5/OC új videokártya
- Gigabyte GZ-G1 Plus ház

A hiba, ami miatt írok neked először a telepítés utáni 2. napon jelentkezett. Online videonézés közben a kép hirtelen elkezdett akadozni, majd 3-4 másodperces akadás után lefagyott a gép, a hangszórókból pedig sípoló hang hallatszott. Ez azóta számtalanszor előfordult, többnyire filmnézés, játék közben. De előfordult olykor alaphelyzetben is, mikor nem futott semmilyen extra alkalmazás. A hiba többnyire a bekapcsolás utáni 10-15 percen belül előjön, ha már órák óta megy a gép, akkor nem jellemző. Ilyenkor az akadozás fázisában még érzékeli a gép az egér mozgatását, a kurzor darabosan még mozgatható néhány másodpercig majd óhatatlanul beáll a fagyás, amin csak egy újraindítás segít. A hiba olykor 3-4 nap alatt egyszer sem jelentkezik, máskor pedig fél óra alatt akár 2-3-szor is egymás után. A rendszerben kb. 1 hónapig a korábbi videokártya üzemelt, majd ezután került bele az új. A hiba mindkét kártyával, több drivert kipróbálva egyaránt jelentkezett, folyamatosan fennáll. Elég idegesítő így használni a gépet, tudva, bármelyik pillanatban lefagyhat. Ha van ötleted, esetleg korábbi tapasztalatod hasonlóval, kérlek, oszd meg velem!
Üdvözlettel: TÓTH IMRE

Kedves Imre!
Ilyen jellegű hibákat jellemzően hibás memóriamodulok szoktak okozni, bár ez nem törvényszerű. Érdemes letölteni a Memtest 86+ nevű programot és letesztelni vele azt a két HyperX-et külön-külön és együtt is, illetve a Gigabyte honlapján utánanézni, nem jött-e ki újabb BIOS az alaplapodhoz annál, mint ami rajta van. Azt gondolom, ellenőrizted már, hogy a processzor túlmelegszik-e vagy sem. Én még azt is kipróbálnám, hogy kiveszem a különálló GeForce GTX 660-at, helyette pedig a CPU-ba integrált videokártyát használnám (a monitort ebben az esetben át kell dugni hátul a GeForce-ról az alaplapi videocsatlakozókra), valamint csak az egyik memóriamodult hagynám bent a kettő közül. A BIOS-ban visszaállítanék mindent alapbeállításra (Setup Defaults), és megnézném, hogy elmegy-e mondjuk így egy hetet hiba nélkül a gép. Nyilván játszani nem fogsz tudni (legalábbis közel sem olyan beállításokkal, mint most), cserébe némi információval gazdagabb leszel.

CRYSIS INTEGRÁLT VIDEOKÁRTYÁVAL?

Sziasztok, gurusok!

Bocsánat, hogy zavarlak benneteket, de hamarosan kapni fogok egy új HP 650-es notebookot, és a kérdésem az, hogy elmenne-e a gépen a Crysis?
Köszönettel ANDRÁS

Kedves András!
Az említett notebookot alapvetően kétfajta processzorral lehet megvásárolni, amelyek egyben meg is határozzák a videokártya típusát. Az egyik az AMD E-1200-as, alacsony fogyasztású központi egysége, amellyel remek üzemidő érhető el, ugyanakkor főleg általános használatra elegendő a teljesítménye, ilyen szintű játékokhoz sem ez, sem a benne található Radeon HD 7310 nem jó parti. Ez nem jelenti azt, hogy el sem indulna mondjuk a szóban forgó Crysis vele, de a sebessége közelebb állna a játszhatatlanhoz, mint a játszhatóhoz (cserébe nagyon csúnya is lenne). A legtöbb 650-es Hewlett-Packard masinába viszont Intel processzor kerül, melyből a leggyengébb is jóval erősebb, mint az előbb említett AMD-s CPU, ugyanakkor közös ismertetőjelük, hogy a bennük található videokártya szinte semmivel nem jobb annál a Radeonnál, amely az E-1200-ban van. Ez azt jelenti, hogy lehet, hogy valamivel gyorsabban fut majd a Crysis ezeken a gépeken – hiszen processzorból egészen magas órajelű Core i3 is választható ennél a típusnál –, ugyanakkor kifejezetten jó élményt sosem fog nyújtani. Ha még van lehetőséged kiválasztani leendő noteszgéped, ebben az árkategóriában a Packard Bell EasyNote F5211, illetve F6211 típusokkal mindenképpen jobban jársz – játékok szempontjából. Alternatíva lehet még házon belül a G6-os HP Pavilion is, a legolcsóbb készülékek közül abban van a legerősebb videokártya.

GÉPFEJLESZTÉS

Sziasztok!

A gépemet szeretném egy kicsit tuningolni, de nem tudom, hogy mi lenne az, ami leginkább cserére szorul.
A gépem:
4 GB RAM, CPU: Intel Core i5-2300 (LGA1155), VGA: Gainward GTS 450 1024 MB.
2012-es és ez előtti játékokkal szeretnék játszani Full HD felbontásban Medium beállítások mellett minimum 40 FPS-sel, a vsync-t mindig kikapcsolva hagyom.
Remélem, beraktok a Guruba, de ha nem, akkor kérlek, írjatok e-mailt. Előre is köszönöm a segítséget.
Üdv: DÁVID

Kedves Dávid!
Számomra egyértelműen a videokártya a szűk keresztmetszet ebben a kérdésben, így annak a cseréje önmagában elegendő lenne ahhoz, hogy a problémád megoldódjon. Én azt mondom, hogy az áhított 40 fps-hez egy Radeon HD 7850 elegendő, az 1 GB-os verziók lassan kifutnak (45-50 ezer forintért kaphatók jelenleg), helyükre a HD 7790 érkezik majd hasonló teljesítménnyel, de szerényebb étvággyal és 40-45 ezer forint közötti árcédulával. A 2 GB-os HD 7850 szerintem nem éri meg az 52-53 ezer forintot, akkor már inkább a HD 7870-re startolnék rá 60-61-ért, ha némileg több pénzt szánsz videokártya-

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

vásárlásra. Ha az összes itt említett összeg meghaladja a büdzsédet, akkor a leginkább józan választás egy HD 7770 lehet 30 ezerért, de azzal nem tapasztalsz akkora előrelépést, hogy utólag azt mondd, megérte cserélni. A GTS 450-es nagyjából 15 ezer forintot ér a használtcikk-piacon, így érdemes megfontolni, hogy csere után értékesítsd.

ÚJ GÉP

Nemsokára szeretnék venni egy új gépet, és ezt a gépet raktam össze. Az a kérdésem, hogy ez menyire lenne jó játékokhoz? Nem muszáj, hogy maxon menjen minden játék, mivel úgy is 1440x900-as felbontásban és normálon fogok játszani sok játékkal.

Tehát a gép:
Alaplap: MSI 970A G46
Processzor: AMD FX 6300 3.5 GHz
Ram: Kingmax 8GB DDR3 1333 MHz
VGA: Sapphire HD 7770 2 GB OC

Tápot, gépházat, illetve HDD-t nem tudtam választani, mert azokhoz nem annyira értek, ezért azt tudnátok ajánlani? Lehetőleg minél olcsóbb legyen, de azért elég sokáig kitartson. A fő célom a BF3 lenne. Remélem, érthetően le tudtam írni, hogy mit akarok. Köszönöm, hogy elolvastátok, előre is köszönöm a válaszotokat!

Kedves Dávid!

Jól ráéreztél, mire van szükséged, 1440x900-hoz szerintem maximális részletesség mellett is bőven elegendő a kiszemelt konfiguráció (a Battlefield 3-hoz mindenképpen). Gépházat azért nem szeretnék ajánlani, mert te fogod nézegetni minden nap, így olyat válassz, amely vagy tetszik, vagy megfog a praktikussága. Merevlemezből elsősorban a Western Digital meghajtóit szoktam javasolni, de a legújabb Seagate-ek is egész korrektek. Bár a leendő géped nem fogyaszt túl sokat, én azt mondom, hogy a tápegységen semmiképpen nem szabad spórolni, hiszen ez látja el árammal az egész masinát, így egy meghibásodás esetén – rosszabb esetben – nem csak a tápegységnek mondhatunk búcsút. A szokásos Corsair CX430 tökéletes lesz a feladatra.

NOTEBOOKVÁSÁRLÁS

Most jött el az a pillanat, hogy a segítségeteket kérjük notebookvásárlással kapcsolatban. 125-160 ezer Ft között szeretnénk vásárolni egy olyan notebookot, amellyel internetböngészés, dokumentumszerkesztés és médialejátszás mellett még a legtöbb mai számítógépes játékkal is tudjak játszani legalább elfogadható sebességben (pl. Minecraft, Battlefield 3, Crysis 2, Civ 5, Burnout Paradise stb.) Válaszaitokat előre is köszönöm.

CSÍK TIBOR

Kedves Tibor!

Jó hírem van, ugyanis ennyi pénzből már abszolút nem reménytelen ilyen gépet összehozni. Alapvetően a Samsung Series 3 NP350V5C szériáját ajánlom, hiszen az említett keretbe belefér nemcsak egy Radeon HD 7670M videokártya, de akár egy rendes processzor (Core i3-3110M) és egy modern operációs rendszer (Windows 8) is. Memóriából általában 4 GB-ot kapsz, ezt érdemes rögtön megduplázni a helyszínen (nagyjából 8 ezer forintos kiadás), a játékok viszont simán elférnek majd a 750 GB-os merevlemezen. Alternatíva lehet még a Lenovo ThinkPad Edge E535 és az Ideapad Z585A is, bár előbbihez sajnos csak egy év garancia tartozik (az operációs rendszer beszerzéséről mindkettőnél magadnak kell gondoskodni). Szintén nem vetném el a Hewlett-Packard Probook 4545s modelljét, bár a Windowst ahhoz is külön kell megvásárolni, amellyel már kicsúszik a 160 ezres felső határból. Belefér viszont a Lenovo Ideapad G580, így azt is érdemes fontolóra venni. A játékok futtatásának képessége elsősorban a videokártya fajtájától függ majd, ajánlott NVIDIA vonalon a GeForce GT 630M/GT 635M, AMD vonalon pedig a Radeon HD 7650M/7670M.

RÉGI ALAPLAPBA LEGERŐSEBB PROCESSZORT ÉS VGA-T

Egy kérdésem van az alaplapommal (Asus M2N-MX SE Plus) kapcsolatban, méghozzá az, hogy melyik a vele még kompatibilis legerősebb videokártya és processzor? Válaszotokat előre is köszi!

Kedves Péter!

A legerősebb processzort az AMD első generációs négymagos Phenomjainak 65W-os változatai jelentik (melyek közül a leggyorsabb az X4 9450), viszont ezeket már csak használtan tudod beszerezni, legyen szó bármelyik verzióról – áruk 15 ezer forint körül mozog. Videokártyából bármit megvehetsz, ami ma a boltokban kapható, más kérdés, hogy a középkategóriától felfelé már a legerősebb Phenom se fogja tudni kihajtani őket.

GÉPFEJLESZTÉS

Szeretném kicserélni a processzort és a memóriát a gépemben, mert szerintem már az újabb játékoknál (pl: BF 3, Crysis 3) igencsak meglátszik, hogy nem mai darabok. Konfigurációm:
CPU: AMD Athlon II X2 240 2.8 GHz
Alaplap: M52L-S3P
RAM: Geil Ultra 2 GB DDR2-800MHz
VGA: Sapphire Radeon 7750
Táp: 400W
Ti milyen processzort és memóriát ajánlotok? Ebbe az alaplapba belemenne, vagy abból is újat kellene venni? Úgy 60.000 Ft körüli összeget szánnék rá.
Üdv:

GERGŐ

Kedves Gergő!

A Phenom II X4 955 (annak is a 95W-os változata, de manapság már csak ilyet kapni újonnan) a legerősebb processzor, amely belemegy az alaplapodba (ha letöltöd és felteszed az F5-ös kódjelű vagy újabb BIOS-t a Gigabyte weboldaláról).

Személy szerint ennél gyengébb CPU-ra nem cserélném le az X2 240-et, így se lesz annyira nagy ugrás az upgrade, mint lehetne, mondjuk egy teljesen új platform esetében. Tekintettel arra, hogy 2 GB DDR2-es memória nagyjából annyiba kerül, mint 4 GB DDR3-as (utóbbi kell a friss platformokhoz), illetve, hogy a Phenom II X4 955 Black Edition 23 ezer forintos ára majdnem megegyezik egy új Intel Core i3-3220-éval (amely 30 ezer forintba kerül, de gyorsabb), én még azon is elgondolkodnék, hogy itt az ideje platformot váltani.

Olcsóbban kijössz, ha a mostani alaplapodba veszel egy Phenomot és egy második 2 GB-os memóriát, viszont ezzel el is érted a maximumot, amit kihozhatsz belőle (nyilván memóriákat lehet vásárolgatni egészen addig, amíg van szabad memóriahely, de az 4 GB felett nem sok vizet fog zavarni, ha szaggatnak a játékok). El kell gondolkodnod viszont azon is, hogyha egy nap le szeretnéd cserélni a Radeon HD 7750-et, akkor a Core i3 jó parti lehet a következő VGA-hoz, illetve, hogy azt igény esetén cserélni tudod évek múltán is. Azt viszont neked kell eldönteni, hogy a platformcsere megér-e 30 ezer helyett nagyjából 60 ezer forintot.

PCI-EXPRESS KÉRDÉS

Kedves PC Gurusok!

Van egy régi alaplapom (ASUS P5KPL-AM EPU), és azon az áll, hogy PCIe 2.0/2.1. Az a kérdésem, hogy ha ebbe belerakok egy PCIe 3.0-s videokártyát, fog-e működni? És még egy tanácsot szeretnék kérni, hogy légyszi mondjatok egy videokártyát ebbe az alaplapba 30-35 ezer Ft körül, amivel a legtovább bírná csere nélkül!

Válaszotokat előre is köszönöm!

Üdv.:

TOMI

Kedves Tomi!

Igen, belemegy, és ami fontosabb, működik is. 30 ezer forint körül a Radeon HD 7770 lesz a te barátod, de érdemes lehet megvárni a HD 7790 április eleji érkezését is, amely vélhetően 40 ezer forint körül indul, és talán egy-két ezer forinttal lejjebb nyomja a HD 7770 árát.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Túl vagyunk minden idők leghavasabb márciusán, és aki abban reménykedett, hogy én is eltűnök a kései téllel, az bizony most csalódni fog. Élek és virulok, nem mellesleg pedig Levrovot írok. Márciusban egyébként nemcsak a hó okozott izgalmakat, hanem a DVD-nket gyártó cég is, de erről nyilván már ti is tudtok. Ellenben nemcsak rossz dolgok történtek velünk, hanem kifejezetten jók is. Az egyik ilyen, hogy az olvasói pályázatot követően elkészült a hivatalos PC Gurus póló, amit nemcsak megvásárolni lehet, de megnyerni is. Nem kamuzok, az élő példát a jobb alsó sarokban láthatjátok, és Alvin86 nevű olvasónk most nyilván szélesen mosolyog, ugyanis áprilisban neki postázunk ki egy vagány gurus pólót. Ha te is szeretnél egyet, akkor csak két dolgot kell tenned: 1.) El kell olvasnod az e havi remek Levrovot. 2.) Az első pont végeztével billentyűzetet kell ragadnod, és írnod kell nekem egy roppant érdekes levelet. Ugye, hogy nem nehéz...?

CSALÓDÁS A KÖBÖN

Sziasztok!

A nevem Gábor, és Esztergom mellet lakom Szlovákiában. Először is elnézést az íráshibákért, csak PS3-ról írok, és ezen csak UK bill. van. Azért bátorkodtam neked írni, mert láttam a legutóbbi „Ezzel játszunk" epizódot, amiben a Crysis 3-ról készítettetek videót. És az egésszel nem is lenne baj, csak tényleg annyira lefikáztad a játékot **[Én?]**, hogy az szerintem méltatlan! Ha nem szereted **[Megint én...?]** a Crysist azzal semmi baj, szíved joga, de tedd ezt magánemberként, és ne pedig tesztelőként, akinek eleve talán jól hiszem, pártatlanak kell lenni, és a pozitív, ill. negatív dolgokkal kéne foglalkoznia. Azt hiszem, nem kell külön leírnom azt, hogy én Crysis fan vagyok (igen vannak ilyenek), és nekem is, és még pár száz (vagy inkább ezer) embernek, akik nézik a videóitokat NAGYON NAGY CSALÓDÁST OKOZTATOK!

És csupán azt szeretném ezzel az e-maillel elérni, hogy ne tedd ezt többet **[Már megint én...?]**. Nem várok bocsánatkérést, mert talán nem is tennéd meg, de azoknak, akik bírják a videóitokat ez nagy csalódás volt. Na csak ennyi, kösz, ha elolvastad. És ha esetleg visszaírnál, megosztanád a véleményed, azt megköszönném.

GABRIEL

Az biztos, hogy nagyon felidegesíthetett ez a Crysis 3 videó, ha képes voltál egy ilyen hosszú levelet megírni egy PS3-on, kontroller segítségével. Nekem a jelszavam bepötyögése is minimum egy percig tart, szóval minden elismerésem. Most pedig lássuk a dolgokat szépen sorban. Először is öntsünk tiszta vizet a pohárba. Az „Ezzel játszunk..." videókat nagyjából két hónapja indítottuk útjára, méghozzá azzal a céllal, hogy egy szórakoztató videojátékos műsort készítsünk, amiben két ember (általában Chris és Chocho) leül egy játék elé 30-40 percre, és teljesen kötetlenül, lehetőleg viccesen beszélgetnek az adott programról. Ez nem egy teszt, így nem is azt kell várni tőle, hogy a szerkesztők majd mélyelemzik a játékot, előszedve a pozitívumokat és a negatívumokat. Erre a célra ott vannak a hagyományos videotesztek, az „Ezzel játszunk..." viszont teljesen más tészta, itt a lényeg a bohóckodáson és a lazaságon van.

Az lehet, hogy neked csalódást okoztunk, azt viszont túlzásnak érzem, hogy oly sok embernek „ártottunk" volna ezzel a videóval. Gondolom ezt abból, hogy most, ebben a pillanatban, mikor ezt a választ írom, az inkriminált YouTube videó 103 pozitív és mindössze 8 darab negatív szavazatnál jár, és a kommentek között is több a jó kedélyű visszajelzés, mint a látottak miatti szomorkodás. A többiek talán nem vették olyan komolyan ezt a dolgot...

Ami pedig a folytatást illeti, természetesen a jövőben sem hagyunk fel az „Ezzel játszunk..." videók készítésével, és marad a hangvétel is, mert az eddig készült részek (Dead Space 2 és 3, Hawken, BF3: End Game, SimCity és Crysis 3) visszajelzései alapján a nézőink nagy részének tetszik, hogy a videotesztektől eltérő stílusban, sokkal lazábban foglalkozunk egy-egy játékkal. Ha neked ez nem tetszik, azt teljesen megértem, hiszen ez stílus sem jöhet be mindenkinek, de szerencsére még mindig ott vannak a videotesztek, ahol igyekszünk objektívan, a pozitív és negatív dolgokat egyaránt elővéve értékelni a játékokat. Megtettük ezt a Crysis 3 esetében is, elég csak előkeresni a 2013/03-as Gurut, amiben megtalálható a négyoldalas tesztünk, illetve a DVD-mellékleten ott a teljesen hagyományos videotesztünk is.

ELKÉPESZTŐ! VAGY MÉGSE?

Pixeles jó napot!

Mióta követem a PC Gurut, mindig elcsodálkozom azon, hogy hogy vagytok képesek ezt kibírni? Ennyi vackot kipróbálni, ráadásul még írni is róla, igazán szörnyű lehet. Nem is tudom, hogy hogy tudjátok túlélni komolyabb elmezavar nélkül. Vagy talán nem is tudjátok? Nagyon sajnállak titeket, főleg, hogy kéthavonta jön ki egy-egy értelmesebb játék, vagy történik valami érdekes. Egyszer egy ismerősöm próbálkozott játékteszteléssel (videókkal), az szörnyű lett, de nektek mindig sikerül a legtöbbet kihozni a videotesztekből is. Fenomenális tűrőképesség kellhet ehhez. Minden elismerésem a tiétek, klassz lett az újság!

LÁSZLÓ BENCE

Őszinte leszek: ki lehet bírni. Végtére ez is csak egy munka, és ahogy Miguel is megírta már régebben, még mindig jobb, mint mondjuk szenet bányászni vagy kéményt pucolni (és még fizetést is kapunk érte). Amúgy a szörnyű játékokkal sincs nagy gond, hiszen amint végigszenvedted magad rajta, utána írhatsz belőle egy jó kis savazós tesztet, ami már magában is remek elégtétel.

Amúgy szerintem egyáltalán nem olyan rossz a helyzet, mint ahogy te látod. Az én meglátásom szerint nem csak kéthavonta jönnek ki értelmes játékok (erre kiváló példa a mostani és az előző számunk is), csupán jól szét kell nézni a piacon. Nemcsak az agyonreklámozott programok között kell csemegézni, hanem át kell nyálazni a kisebb kiadók és a független fejlesztők kínálatát is – mi is minden hónapban találunk legalább egy olyan programot, amiért tényleg őszintén lehet rajongani.

ZENE A LELKE MINDENNEK?

Üdv!

Egy kérdéssel fordulnék hozzátok. Nemrég kivittem a Super Meat Boyt és a Binding Of Isaacet, Edmund McMillen két nagyszerű játékát. Meg is dicsérném Danny Baranowskyt, ugyanis eszméletlenül jó zenét készített. (Olyan jót hogy a Super Meat Boy menüzenéje lett a csengőhangom!) Akkor merült fel bennem a kérdés, hogy nagyobb játékfejlesztő cégek miért nem tudnak felfogadni ilyen jó zenekészítőt? Oké, van egy zenéje mindegyik játéknak, de nekem egyik sem maradt meg úgy, mint pl. a Super Meat Boyé. Szerintem egy játékban igenis legyen fontos az, hogy élvezhető zenéje legyen! Ti leültök például egy olyan videojáték elé játszani, aminek nem élvezhető a zenéje? Én személy szerint nem. Visszatérve a játékfejlesztő cégekhez. Igen, tudom, hogy Danny Baranowsky Edmund McMillen barátja volt (javíts ki, ha nem), és neki egyszerűbb dolga volt, de ha egy kis indie fejlesztő ilyen könnyen talált egy ilyen kiváló zeneszerzőt, akkor egy játékfejlesztő cég, akinek van több száz embere az miért nem? Tudom, hogy én egy teljesen „kívülálló" vagyok e téren, valamint nem is tudom teljesen, hogyan működik ez valójában. Mégis az lenne a kérdésem, hogy nektek mi a véleményetek a játékok zenéiről? Fontosak, vagy nem számítanak?

AXE

Szögezzük le rögtön az elején, hogy a zene tényleg fontos dolog, néha sokkal jobban hozzájárul a hangulat megteremtéséhez, mint mondjuk a grafika. Ennek ellenére én még nem hagytam abba játékot azért, mert nem volt jó a zenéje, végtére is nem azért játszom, hogy zenét hallgassak, de mégis nagyon örülök, ha egy-egy dallamtól libabőr szalad végig a karomon. Sőt, ha egy-egy játékzene nagyon megtetszik, akkor be is szerzem, és felteszem az iPodomra, hogy bármikor újra elővehessem. A Deus Ex: Human Revolution zenéje (Michael McCann munkája) például nagy kedvencem, rengetegszer indítom el azt az albumot munkába jövet. És itt el is érkeztünk a leveled másik részéhez. Tény, hogy a független játékok sokszor egészen lenyűgöző hanganyaggal jelentkeznek, de én nem úgy vettem észre, hogy a játékok muzikális része ne lenne fontos a nagyobb cégeknek. Ha arról van szó, akkor ők is képesek levadászni nagy neveket, és olyan zenei aláfestéseket íratni, hogy kettéálljon tőle a fülünk. Példának rögtön itt van Jesper Kyd, aki rengeteg játékhoz, többek között a Hitman-sorozathoz és az Assassin's Creed egyes részeihez is feledhetetlen dallamokat komponált (jut eszembe, az AC II zenéje is fenn van a lejátszómon). Vagy ott van például Hans Zimmer, aki a Crysis 2-höz készített zenei betétet. Ez utóbbi mondjuk nekem nem volt túl emlékezetes, de ez nem jelent semmit, hiszen ahány ember, annyi ízlés...

APRÓ RÉSZLETEK

Helló, Bate!

Nemrég összeszedtem az összes PC Gurumat, és a hozzájuk tartozó lemezeket. Rendszerezés közben viszont felmerült bennem egy kérdés. Sok olyan szám van, amihez mellékeltetek ilyen-olyan kódokat, amelyek rendszerint a melléklet tokjára vannak rányomtatva. Na mármost a kérdésem az lenne, hogy ezek miért nem az újságon belülre kerülnek? Hiszen a papírtokokat (legalábbis gondolom én) a legtöbben eldobják, vagy máshol használják fel. Az egyik szám bevezetőjében külön meg is említitek, hogy ne dobjuk el, mert valamelyik játék promóciós kódja van rajta. Szóval, hogy rövidre fogjam: szerintem sokkal egyszerűbb lenne, hogyha az ilyenek mondjuk az adott lapszám belső borítójára kerülnének. Vagy esetleg ennek technikai akadályai vannak? A választ előre is köszönöm.

BENEDEK

Szeretem az ilyen leveleket, mert egyrészt azt jelentik, hogy az olvasók nemcsak forgatják és olvasgatják a magazint, de néha el is töprengenek a készítésén, másrészt az ilyen e-mailekre adott válasz nagyszerű lehetőséget nyújt arra, hogy egy kicsit elmerüljünk a lap gyártásának olyan részleteiben, ami ismeretlen lehet azok számára, akik nem ebben a szakmában dolgoznak. A kérdésedre a rövid válasz az lenne, hogy lényegében már megfejtetted a rejtélyt, hiszen a kódok magazinba történő nyomásának technikai akadályai vannak. Azaz nem is igazán akadályok, mert éppenséggel megoldható lenne, csak a kódok megosztásának van egy sokkal egyszerűbb és nem mellesleg költséghatékonyabb módja. Lássuk, hogy miről is beszélek!

A magazint hatalmas és modern nyomdagépek készítik, amelyek hihetetlen sebességgel, pár óra leforgása alatt gyártanak le több ezer lapot egyetlen minta alapján, tehát minden magazin ugyanolyan lesz. Igen ám, de a játékokhoz járó kódok egyediek, ha tehát van mondjuk húszezer magazin, akkor kell húszezer kód is. A mi nyomdánk nem tud minden magazinra külön kódot nyomtatni, ez csak úgy lenne lehetséges, ha az elkészült újságokra utólag kerülne rá egy-egy kód, méghozzá példányonként. Ez nem megoldhatatlan feladat, de rendkívül macerás, időigényes és még drága is. Éppen ezért a nyomda helyett a DVD-t gyártó cégnek adjuk a kódokat, ahol aztán fogják a szabvány tokokat, azt beteszik egy gépbe, az pedig szép sorban rányom egyetlen kódot minden egyes tokra, méghozzá villámgyorsan és viszonylag olcsón. Ezért vannak a kódok a tokon, és nem a magazinban.

Ha más is kíváncsi a magazin apró titkaira, akkor ne habozzatok, írjatok: levrov@pcguru.hu

Bate

HÓNAP LEVELE

Szia Bate!

Tudom, hogy manapság már csak az „öregek" körében divat a nosztalgia, én azonban szeretném veled megosztani néhány régi élményem, amely a magazinnal kapcsolatos.

1999-ben, amikor nővéremtől megkaptam életem első PC Guru magazinját (1999/04), még szerintem ő sem gondolta, hogy felnőttkoromig elkísér majd az a „gyermeki izgatottság", amelyet akkor éreztem először, mikor a magazinba olvastam. Mikor aztán kiderült, hogy teljes játék is jár majd a magazin mellé, onnantól kezdve szinte minden nap a következő teljes játékról szóló előzetest nézegettem, olvasgattam. Spec Ops, Dark Colony, Stonekeep... szerintem estig sorolhatnám még a címeket, melyekkel rengeteg kellemes percet eltöltöttem. Ekkoriban számomra még nem volt elérhető az internet, a „nagydobozos" játékok pedig ritkaságnak számítottak, így mindig nagyon izgatott voltam, hogy mi is lesz a következő. A magazin cikkei alapján formálódott a véleményem, a tesztek pontszámai pedig mérvadóak voltak számomra. Ha jól emlékszem, egy egész éven keresztül kellett gyűjteni a „sarkokat" a PC Gurus hátizsákért, amelyet büszkén használtam rongyosra.

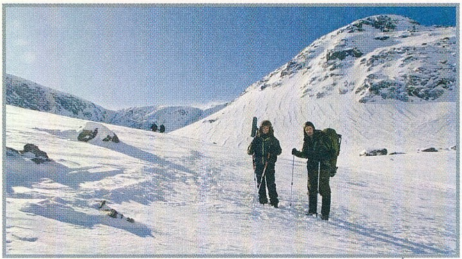
Azóta minden megváltozott. Tucatszámra jelennek meg új játékok, szinte minden (nagy)városban van lehetőség játékszoftverek vásárlására. Úgy érzem, egy dolog maradt állandó: minden hónapban megjelenik a Guru. Igaz, hogy azóta már Facebook eseményen keresztül, de még mindig ugyanolyan izgatott vagyok, mikor leleplezitek a következő havi teljes játékot.

Maradok hűséges olvasótok és azóta már előfizetőtök:

Alvin86

Ezt a levelet olvasva azonnal elkapott a nosztalgia, és eszembe jutottak azok az idők, mikor még én is csak olvastam a Gurut, és nem készítettem. Középiskolás voltam, és nagyjából abban az időben kezdtem el gyűjteni a lapot, mint te. A Falloutot például a Gurunak köszönhetően ismertem meg, és vált a kedvenc játékommá, amit mind a mai napig előveszek, hogy elmerüljek a világában. Azóta eltelt 14 év, és én már egészen másképp izgulok a teljes játék miatt – egyrészt mindig van egy kis feszkó, hogy megérkezik-e időben az adott program, de ami ennél is izgalmasabb, hogy vajon az olvasók mit fognak szólni a lap mellé csomagolt játékhoz. Ezeket a programokat nem könnyű megszerezni, de amikor a facebookos játék (800 like után lerántjuk a leplet a borítóról és a játékról) után látom, hogy a kommentelők mennyien örülnek egy-egy címnek, az sokkal jobb érzés, mint amilyen a Fallout telepítése volt közel másfél évtizede.

A Hónap levele ezúttal egy vadonatúj PC Gurus pólót ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!



HALÁLHEGY – A DYATLOV-REJTÉLY

ADATOK

RENDEZŐ
Renny Harlin

SZEREPLŐK
Gemma Atkinson, Richard Reid, Matt Stokoe, Holly Goss, Luke Albright

HOSSZA
100 perc

Az egykoron szebb napokat (Die Hard 2, Cliffhanger) látott rendező, Renny Harlin úgy gondolta, hogy még mindig van potenciál az áldokumentarista mozifilmekben, így fogott egy valódi rejtélyt (1959-ben egy orosz túracsapat mind a mai napig tisztázatlan, nagyon furcsa körülmények között vesztette életét), és egy modern sztorit kerekített mellé, amiben pár egyetemista igyekszik feltárni az uráli Halálhegy titkait. A recept innentől ismerős: a diákok eltűnnek, azonban hátramarad a felszerelésük, köztük a kameráik, így utólag megtudhatjuk, hogy mi is történt velük. Hiába érdekes a valós eseményeken alapuló sztori, sajnos a folytatás teljesen középszerű: gyenge színészi játék, felesleges romantika, kiszámítható jelenetek tucatjai, majd a film felétől elkezdődik a vásári ijesztegetés, hullanak a szereplők, és a valóságot felváltja az olcsó fantasztikum. Az egész film annyira kínos, hogy az ember először csak feszeng a székében, aztán egy ponton túl már röhög a szeme előtt pergő eseményeken – a gagyi megvalósítása és az egyre elképesztőbb fordulatok miatt a Halálhegy majdnem eléri az „olyan rossz, hogy már jó" szintet. De csak majdnem, így kizárólag azoknak tudjuk ajánlani, akik még mindig Blair Witch Project lázban égnek, vagy csak szimplán szeretik a kifejezetten gyengére sikeredett mozifilmeket.

A film alapötlete van annyira érdekes, hogy képes becsábítani az embert a moziba...

GURUMÉRLEG

...ahol viszont gyorsan kiderül, hogy a teljes stáb híján volt a tehetségnek és a kreativitásnak.

A HOBBIT – VÁRATLAN UTAZÁS

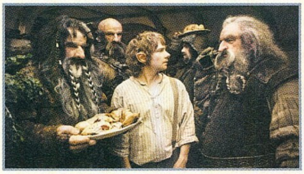
ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
2 DVD
2 BLU-RAY
BD3D

ÁRA
DVD: 3990 Ft
BD: 7990 Ft
BD3D: 9990 Ft

MEGJELENÉS
április 8.

Habár kezdetben nagyon ódzkodtunk a három részre szabdalt Hobbittól, a Váratlan utazás alcímű első epizód teljesen lenyűgözött minket, és a mozis élményt követően kíváncsian vártuk, hogy a DVD, illetve Blu-ray kiadás milyen formában fog megjelenni itthon. Ahogy az a nagyobb címeknél szokásos, ezúttal is több kiadás közül választhatunk: van 2 DVD-s verzió, kétlemezes Blu-ray, illetve van 3D-s BD-változat is, ahol összesen négy korongot kapunk egyszerre. Ennek hallatán felcsillan az ember szeme, az extrák felhozatala viszont eléggé kiábrándító, ugyanis a felsorolt variációk mindegyike ugyanazzal a bónusztartalommal rendelkezik: egy dokumentumfilmmel Új Zélandról, illetve egy tíz részes videobloggal – ez utóbbi csomag ráadásul rég megtekinthető az interneten is. Az összképen sajnos az sem segít, hogy az extrák magyar felirattal lettek ellátva. A DVD-s változat esetében persze még csak-csak érthető lenne, hogy mindössze ennyi tartalom került a második lemezre, de egy 24 GB tárkapacitású Blu-ray esetében nehéz elképzelni, hogy nem volt hely a dokumentumfilm és a videók mellett. Éppen ezért a beszerzést nem nagyon javasoljuk senkinek (pláne nem 8000 forintért), inkább várjátok ki a trilógia teljes kiadását, ami remélhetőleg már meg lesz pakolva mindenféle érdekességekkel.



A Hobbit – Váratlan utazás pont egy olyan film, aminek érdemes helyet szorítani a polcon...

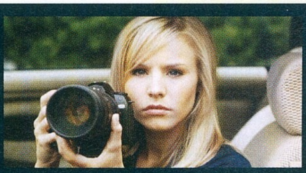
GURUMÉRLEG

...de majd csak akkor, ha olyan kiadásban érkezik, amiért tényleg érdemes súlyos ezreket kifizetni.

MEGVAN A JURASSIC PARK 4 RENDEZŐJE

TÉNYLEG ELKÉSZÜL A FOLYTATÁS

Nagyon úgy néz ki, hogy a több évnyi pletykálgatás után végre tényleg elkészül a Jurassic Park negyedik része, ráadásul, ha hinni lehet a forrásoknak, akkor a forgatás még idén nyáron megkezdődik, és a kész film 2014-ben kerül a mozikba. A forgatókönyv már megvan (az új Majmok bolygója íróitól), és kiderült a rendező személye is, aki a nem túl ismert Colin Trevorrow. A filmből ezen a ponton még bármi lehet – mi mindenesetre bízunk benne, hogy a 4. rész jobb lesz, mint amilyen a 2. és 3. volt.



VERONICA MARS A KICKSTARTERRŐL

MOZIFILM KÖZÖSSÉGI FINANSZÍROZÁSBÓL

Hazánkban ugyan nincs komolyabb rajongóbázisa, de külföldön még mindig tömegek lelkesednek a Veronica Mars című nyomozós sorozatért, pedig már évek óta nincs műsoron. Az alkotók régóta szeretnének egy folytatás mozifilmet, és a Kickstartert hívták segítségül a megvalósításhoz. A pénz össze is jött rekordidő alatt, így hamarosan elkészül az egész estés Veronica Mars, ami évekkel a sorozat után veszi fel a fonalat, és azok számára is szórakoztató lesz, akik nem látták az eredeti szériát.

JÖN A TINTIN 2

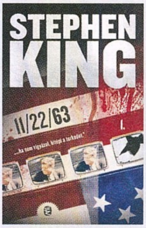
2015-BEN ÉRKEZIK A FOLYTATÁS

Ugyan a 2011-es, Steven Spielberg által rendezett Tintin animációs film nem volt hatalmas siker, az alkotók tartják magukat az eredeti elképzeléshez, és trilógiát forgatnak a képregényhős kalandjaiból. A folytatás viszont csak 2015-ben várható, ugyanis a második részt Peter Jackson rendezi, aki jelenleg a Hobbit-trilógia munkálataival van elfoglalva. Spielberg ezúttal csak producer lesz, azt pedig még nem tudni, hogy ki fogja dirigálni a harmadik epizódot.

STEPHEN KING

11/22/63

regény • Európa kiadó



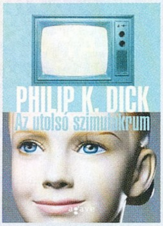
Stephen King legújabb magyarul megjelent regénye nem a szerzőtől megszokott horrorműfajt képviseli, hanem ezúttal az időutazás témájával kacérkodik. Jake (a kötet főhőse) egy barátjának köszönhetően képessé válik arra, hogy visszautazzon a múltba, ám ahogy az lenni szokott, az ilyesmi alapvetően megbonyolítja az ember életét. A múltban Jake-nek számos kellemes és kellemetlen kalandban lesz része, és egy idő után azon is el kell gondolkodnia, hogy melyik idősíkon is akarja leélni a hátralévő életét...

PHILIP K. DICK

Az utolsó szimulákrum

regény • Agave Könyvek

Áprilisban jubilál az Agave Könyvek, legalábbis a Philip K. Dick műveket illetően, ugyanis Az utolsó szimulákrum a huszonötödik kötet lesz, ami a kiadó gondozásában jelenik meg. Maga a regény „klasszikus" PKD munka, hiszen helyet kap benne az időutazás, a pszichoterápia, a telekinézis, lesznek androidok és Neander-völgyi mutánsok, továbbá egy jókora adag összeesküvés. Ne feledjétek, Dick univerzumában semmi nem az, aminek elsőre látszik...



JOHN SCALZI

SZELLEMHADTEST

Agave Könyvek • 304 oldal • 2980 Ft

Pár hónappal ezelőtt (PC Guru 2012/07) már méltattuk magazinunk hasábjain John Scalzi Vének háborúja című sci-fi kötetét, melynek időközben megjelent a második része, Szellemhadtest címmel. Szerencsénkre Scalzi kicsit szembement a folytatásokat övező trendekkel, és nem az első részben megismert hős, John Perry történetét szőtte tovább, hanem egy olyan osztagot emelt a középpontba, amellyel a Vének háborúja második felében találkozhattunk. Ez a Szellemhadtest névre hallgató különleges egység, mely a Gyarmati Véderő piszkos munkáit végzi el – mi több, a csapat olyan tagokból áll, akik annak idején vállalták a 75 éves korban történő bevonulást (és a fiatalítást), de már nem érték meg a besorozás napját (génnövelt emberek, emlékek, erkölcsök és gátlások nélkül). Scalzi ráadásul nemcsak folytatja a korábbi részben lefektetett történetet (három idegen faj szövetkezik az emberiség ellen), de az általa kitalált világot is tovább tágítja, így jobban megismerjük a regény univerzumát, a technikát, és az idegenekkel vívott, kellően mocskos háborút is. Ezzel együtt a Szellemhadtest ugyanolyan érdekfeszítő és lendületes regény, mint az elődje, a szerző humora ezúttal is többször megcsillan, szóval ne lepődjetek meg, ha a mű kézhezvételét követően egyszer csak arra eszméltek, hogy odakinn már hajnal van és csicseregnek a madarak. És szerencsénkre a szórakozásnak még korántsem vége, tűkön ülve várhatjuk a folytatást, és ha „újoncként" a Szellemhadtest felkeltette az érdeklődéseteket, akkor először mindenképpen szerezzétek be a Vének háborúját, és egymás után rágjátok át magatokat mind a két köteten.

YEAH YEAH YEAHS

MOSQUITO

Interscope ➲ 11 szám

Minden idők legborzalmasabb borítójának címére komoly eséllyel pályázhatna az új Yeah Yeah Yeahs: a bal oldalon látható abomináció sajnos nem rajongói szülemény, vagy egy alternatív dimenzióból idecsöppent borzalom, hanem az a végtermék, ami a boltokba került. Pedig a gusztustalanul rusnya külső alatt egy igazi kincs lapul, mert a Yeah Yeah Yeahs megcsinálta a látszólag lehetetlent: zsinórban negyedszerre tudtak fantasztikusan jó lemezt letenni az asztalra; ahogy 2009-ben az „It's a Blitz!" tarolt, úgy talált bele a céltábla közepébe a Mosquito is. Tökéletesen meg tudta őrizni azt az energiát és intenzitást, ami a Karen O vezette bandát már a kezdetek óta hajtja, ez pedig kifejezetten hatalmas teljesítmény egy olyan világban, ahol szó szerint lemezről lemezre kell új elemek, idegen behatások után nézni ahhoz, hogy a zenekar ne kerüljön ki a reflektorfényből. Szerencsére a Yeah Yeah Yeahs fejében ennek még csak a szikrája sem merült fel, úgyhogy ha egy igazán tökös, belevaló korongot akartok, ne keressetek tovább!

EZEKET HALLGASD:
Sacrilege // Subway // Under The Earth

PAROV STELAR TRIO

THE INVISIBLE GIRL

Etage Noir Recordings ➲ 9 szám

Vannak az életben megmagyarázhatatlan, furcsa dolgok. Például hogyan sikerült vagy nyolc nagyobb zenei tehetségkutató versenyt indítani egy tízmilliós országban, ahol jó, ha száz kompetens zenész van. Vagy miként sikerül néha hatalmas zenekarokat sátorba, esetleg délutáni, napfényes slotba száműzni a szigeten. Az egyik új talány az, hogy miként lett Parov Stelarból, illetve a zenekari mutációjából, a nagyon ötletes Parov Stelar Trio néven futó bandából sikeres csapat. Mert ha az Invisible Girl alapján kellene megítélni a „zenekart", akkor nem lenne túl pozitív az összkép. Stelar ugyanis kitalálta, hogy van az elektronikus zenének egy kevésbé ismert válfaja, az electro-swing, amiből ki lehet hozni jó dolgokat. Mentségére legyen szólva, ez a múltban sikerült is. A probléma nem is ezzel, hanem a fejlődés, az előrelépés hiányával van: az Invisible Girl is ugyanazt a receptet, a „végy egy adagnyi szvinget/dzsesszt, és adj rá valami gépies tempót" leírást követi, anélkül, hogy bármin is változtatna, így nem marad más, mint a kesergés, és az első szám után a korong lecserélése. Kerülendő.

EZEKET HALLGASD:
La Caratrava // - // -

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **19.300** olvasónk követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

ELKÉSZÜLT A HIVATALOS PC GURU PÓLÓ!

Rendszeres olvasóink biztos emlékeznek rá, hogy néhány hónappal ezelőtt pályázatot hirdettünk, melynek az volt a lényege, hogy pólómintát kellett tervezni a PC Guru számára. A felhívásra rengeteg pályamunka érkezett, és a szerkesztőség végül kiválasztotta a nyertest, sőt, azóta már a pólók is elkészültek, ahogy azt a fenti kép is bizonyítja. Egy szerencsés olvasónk már büszkélkedhet is vele, hiszen áprilisban a levrovos **Hónap Levele** egy ilyen ruhadarabot ért, de másnak sem kell lemondania róla, hiszen a hivatalos PC Guru póló megrendelhető kiadónktól, méghozzá minden méretben (S, M, L, XL). Ha te is szeretnél egyet, akkor nem kell mást tenned, mint írni egy levelet az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címre, jelezni az igényedet, és a kollégáink megbeszélik veled a rendelés menetét. A póló ára **4000 Ft** (ami már tartalmazza a postaköltséget is), ám van egy speciális ajánlatunk is: a PC Guru csapata tiszteletét teszi a tavaszi **PlayIT** rendezvényen, ahol szintén lehet majd vásárolni belőle, ráadásul kedvezményes áron, **2500 Ft**-ért. Szóval, ha szereted a Gurut, szeretnél egy ilyen felsőt, és még a **PlayIT**-re is kilátogatsz, akkor ennél jobb ajánlattal már nem fogsz találkozni ebben az évben!

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned a kellő írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben pedig **Mahmud**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

GURUSOK A STEAMEN!

Fenn vagy a Steamen és szeretnéd, ha a PC Guru szerkesztői is ott lennének a barátlistádon? Ha a válasz igen, akkor nem kell mást tenned, mint beírni az alábbi linkeket a böngésződbe, vagy az okostelefonoddal/tableteddel beolvasni a lenti QR-kódokat, és bejelölni barátnak a srácokat.

Link Bate profiljához:
http://bit.ly/steam_bate

Link Chris profiljához:
http://bit.ly/steam_chris

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de talán akad olyan olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A Gurunak két hivatalos csatornája is van, az egyikre a régebbi videotesztjeinket töltjük fel, így azok bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők, a másikra pedig előzetesek, bemutatók, és egyéb videojátékos anyagok kerülnek fel. A YouTube-os regisztrációt követően mindkét csatornára érdemes feliratkozni, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem.

PC Guru Magazin
youtube.com/pcguruonline

PC Guru Extra
youtube.com/pcguruextra

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor töltsd le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

PC GURU LIVE videotesztek

Ebben a hónapban is igyekeztünk minden kezünk közé kaparintott játékról videotesztet készíteni, de mielőtt felpakolhattuk volna azokat lemezünkre, megérkezett a Supreme Commander 2, ami aztán keresztülhúzta számításainkat. Emiatt aztán kénytelenek voltunk válogatni, így sajnos csak két tételnek jutott hely: a Bioshock Infinite-nek és a SimCitynek. De cseppet se búsuljatok, hiszen mire ezeket a sorokat olvassátok, a maradék nagy valószínűséggel már fent lesz a YouTube csatornánkon!

JÁTÉKVIDEÓK trailerek

Nem nevezhetjük pörgősnek az elmúlt heteket a játékelőzetesek szempontjából, a kiadók elég szűkmarkúan bántak a mozgóképekkel márciusban. Jött valami teljesen ismeretlen, tiszta noname Battlefield 4-ből egy „kis" ízelítő, aminek biztos, ami biztos, feltettük az ízelítőjét a lemezre. Emellett előkerült egy új Might and Magic, a Blizzard lerántotta a leplet készülő ingyenes kártyás játékáról, és befutott az első játékvideó a tower defense stílusú Sanctum 2-ből is. Aztán felülkerekedett rajtunk a helyhiány...

TURKÁLÓ ingyenes játékok

DVD-mellékletünkön ezúttal nemcsak egy hatalmas méretű, Steam-kulcsos stratégiai játék, hanem öt apró, ingyenes program is helyet kapott, melyek tökéletes kikapcsolódást nyújthatnak két szuperprodukció végigjátszása között. Bár a méretük alig haladja meg egy flopilemez kapacitását, hihetetlenül addiktív és szórakoztató alkotásokról van szó, melyek alaposan próbára teszik reflexeinket és kitartásunkat. Külön figyelmetekbe ajánljuk a 8Bit Killer és Maldita Castilla programokat!

PC GURU EXTRA háttérképek

A Gamewallpapers.com jóvoltából ezúttal is megosztunk veletek tíz fantasztikus minőségű háttérképet DVD-mellékletünkön, melyek remek ékkövei lehetnek minden videojátékos számítógép asztalának. A képeket Full HD, azaz 1920x1080, és hagyományos képarányú, 1280x1024-es felbontásban is megtaláljátok Extra könyvtárunkban. Ha pedig már arra jártok, kattintsatok egy mappával odébb, és telepítsétek fel Hevesi János CheatLand gyűjteményét is, amiben több mint 3000 játékhoz találtok csalásokat!

VIDEOTESZTEK A DVD-N
Bioshock Infinite • SimCity

2013/04

SUPREME COMMANDER 2

pcguru DVD

Survarium

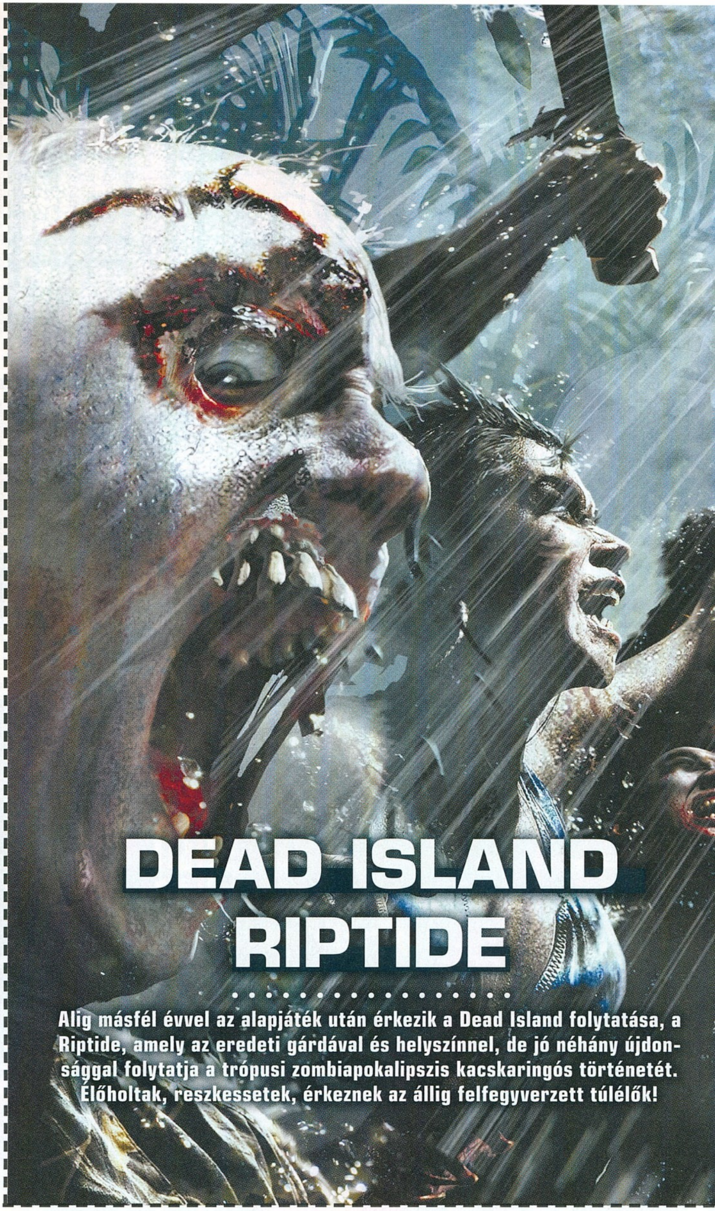
ELŐZETES A S.T.A.L.K.E.R. 2 törlése és a GSC World bezárása mindannyiunkat meglepetésként ért, de főleg a fejlesztőket. Erről, valamint a még fejlesztés alatt álló játékukról, az MMO-stílusban próbálkozó Survariumról beszélgetünk, egyúttal pedig igyekszünk mindent összeszedni arról, mi is a Survarium valójában. Vár az új Zóna és a sugárzó hangulat!

Infinite Crisis

ELŐZETES Boldog-boldogtalan szeretne felugrani a DOTA 2 keltette hullámokra. MOBA-stílusú játék készül a Total War-sorozatból, és még a Warner is újra beszáll a buliba, a Guardians of Middle-earth után most a DC szuperhőseivel mutatva meg, hogy milyen a bázisvédés, ha a képregények sztárjai vesznek részt benne.

Injustice

TESZT Május a DC-ről fog szólni: az Infinite Crisis mellett alaposan kivesézzük az Injustice-t is, amely a Mortal Kombat-sorozat fejlesztése során szerzett tapasztalatokat kamatoztatja, csak ezúttal szuperhősökkel. Ha mindig is arra vágytál, hogy laposra verd Batmant, Supermant vagy Jokert, most itt a kihagyhatatlan alkalom!



DEAD ISLAND RIPTIDE

Alig másfél évvel az alapjáték után érkezik a Dead Island folytatása, a Riptide, amely az eredeti gárdával és helyszínnel, de jó néhány újdonsággal folytatja a trópusi zombiapokalipszis kacskaringós történetét. Élőholtak, reszkessetek, érkeznek az állig felfegyverzett túlélők!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁJUS 16-ÁN

JELENIK MEG!

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

ÉVES, FÉLÉVES ÉS NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ BÓNUSZ PC-S JÁTÉKKAL!

Dead Space 3

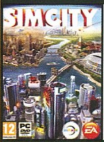
- Negyedéves (3 lapszám) 10 990 Ft
- Féléves (6 lapszám) 14 990 Ft
- Éves (12 lapszám) 21 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

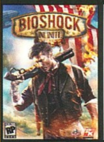
Crysis 3

- Negyedéves (3 lapszám) 10 990 Ft
- Féléves (6 lapszám) 14 990 Ft
- Éves (12 lapszám) 21 990 Ft

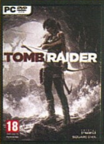
MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

SimCity

- Negyedéves (3 lapszám) 10 990 Ft
- Féléves (6 lapszám) 14 990 Ft
- Éves (12 lapszám) 21 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

BioShock: Infinite

- Negyedéves (3 lapszám) 11 990 Ft
- Féléves (6 lapszám) 15 990 Ft
- Éves (12 lapszám) 22 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

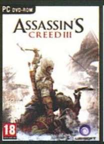
Tomb Raider

- Negyedéves (3 lapszám) 10 990 Ft
- Féléves (6 lapszám) 14 990 Ft
- Éves (12 lapszám) 21 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

StarCraft 2: HotS

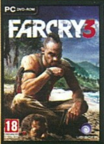
- Negyedéves (3 lapszám) 11 990 Ft
- Féléves (6 lapszám) 15 990 Ft
- Éves (12 lapszám) 22 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

Assassin's Creed 3

Csak éves előfizetéssel (12 lapszám)

20 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

Far Cry 3

Csak éves előfizetéssel (12 lapszám)

20 990 Ft

MEGLÉVŐ ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNY!

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 PC Guru magazin) SSD MEGHAJTÓVAL!

Kingston SSDNow V+300 60 GB meghajtó

Új előfizetéssel: 27 990 Ft

Meglévő előfizetőknek: 26 990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 PC Guru magazin) GAMER EGÉRREL!

ASUS UX300 GAMER EGÉR

Új előfizetéssel: 11 990 Ft

Meglévő előfizetőknek: 10 990 Ft

Ha előfizetsz egy évre, 2013-ban az alábbi játékokat biztosan megkapod a magazin mellékleteként:

- Arcania: Fall of Setarrif
- Alan Wake
- Alan Wake: American Nightmare
- Painkiller: Hell & Damnation

Ha szeretnél előfizetni, akkor irány a webshop! www.pcguru.hu/elofizetes

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

TOVÁBBI TARTALOM:

PROFI VÍRUSIRTÓ
MINECRAFT ROVAT
GAMER KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
MOBILJÁTÉKOK
HARDVERTESZTEK

WWW.PCGURU.HU